NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

12/02 Ausgabe 67 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NI

FINAL FANTASY

SQUARE AUF NINTENDO-KURS!
Brandheiße Bilder und Infos zu FF Crystal Chronicles für GameCube und FF Tactics Advance für Game Boy Advance!

MARIO PARTY 4

GETESTET: Das GameCube-Debüt des Multiplayer-Hits

DIE ALTERNATIVE FÜR ZELDA-FANS

STARFOX ADVENTURES

TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Das fantastische Action-Adventure für den GameCube auf 15 Seiten durchleuchtet!!

STIRB LANGSAM GEHT WEITER!

DIE HARD VENDETTA

GENIAL: Bruce Willis trainiert für Teil 4, GameCube-Fans spielen das bislang beste Game zum Kino-Kult

UNABHÄNGIG, KRITISCH, FAIR:

32 SPIELE IM TEST!

GameCube: FIFA 2003, Rocky, Need for Speed u. a.
Game Boy Advance: Metroid Fusion, Tomb Raider u. a.

4 194373 903306 12

EDITORIAL

Die Sensation ist perfekt!

SQUARE IST ZURÜCK!

Nintendos neue Geheimwaffe?

EIN KOMMEN UND GEHEN

Während wir in der letzten Ausgabe an dieser Stelle noch von Nintendos Hitlieferant Rareware (*Perfect Dark, Donkey Kong 64, Banjo-Kazooie*) Abschied nahmen, können wir diesmal einen mindestens ebenbürtigen, weltweit gesehen wahrscheinlich sogar noch bedeutsameren Spieleproduzenten als Rare im Nintendo-Stall begrüßen. Squaresoft wird nach langen Jahren der Nintendo-Abstinenz ab sofort wieder Spiele für Nintendo-Konsolen produzieren! Zur Erinnerung: *Final Fantasy* hatte auf den Nintendo-Konsolen seinen Ursprung. Die Teile 1 bis 3 gab es auf dem NES, die Teile 4 bis 6 auf dem Super Nintendo. Bei Teil 7 kam es jedoch zum Streit zwischen Square und Nintendo, ob es nun an der im Vergleich zu PlayStation-CDs geringen Speicherkapazität der N64-Module lag oder finanzielle Gründe dahinter steckten – wir werden es wohl nie erfahren. Ist aber auch nicht (mehr) so wichtig. Wichtig ist vielmehr, dass Square mit *Final Fantasy Crystal Chronicles* für den GameCube und *Final Fantasy Tactics Advance* für den Game Boy Advance zwei brandneue Projekte in der Entwicklung hat. Vielleicht kann ja *Final Fantasy Crystal Chronicles* dem GameCube in Japan zum lange erhofften Durchbruch verhelfen – so wie seinerzeit *Final Fantasy VII* die PlayStation zum Marktführer machte.

TOLLES TESTAUFGEBOT

32 Tests in einer Ausgabe – das gab es bei N-ZONE lange nicht mehr. Selbst in den besten Nintendo-64-Zeiten gab es selten so viele hitverdächtige Neuerscheinungen in einem Monat. Mit *Starfox Adventures* (Test und Komplettlösung in dieser Ausgabe), *Mario Party 4, TimeSplitters 2, Die Hard Vendetta, FIFA Football 2003, NHL 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, NHL 2003* oder *Kelly Slater's Pro Surfer* befindet sich gleich ein ganzes Bündel namhafter Titel im Testaufgebot. Warum leider nicht alle ihrem Ruf gerecht werden, klären wir in unseren Tests. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

DAUERZOCKEN Glücklicherweise haben wir unser Team noch rechtzeitig zur Spielesaison tüchtig aufgestockt, sonst wären wir der Spieleflut für den GameCube und den Game Boy Advance nicht Herr geworden.

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Alexandra Böhm (Layout)
Stefanie Sämann (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)
Christian Harnoth (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Jens Quentin (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)

INHALT 12/2002

NEWS

6 Allgemeine News
72 Import-News

RUBRIKEN

30 Charts
78 Hardware & Zubehör
104 Impressum
104 Inserentenverzeichnis
84 Kleinanzeigen
80 Leserbriefe
105 Neulich in der Redaktion
22 Spielelexikon
106 Vorschau
102 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Ace Golf 59
Aggressive Inline....87
Batman 2 8
Black & Bruised 9
BloodRayne....74
Bomberman Generation 60
Casper 59
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 12
Die Hard Vendetta....40
Dokapon DX 73
Ecks vs. Sever 2 68
FIFA Football 2003 42
Final Fantasy Chronicles 10
F-Zero 73
Godzilla: Destroy all Monsters Melee....60
Godzilla Domination 70
Gyakuten Saiban 3 73
Hitman 2: Silent Assassin 6
Jacked 8
Kelly Slater's Pro Surfer 52
Lamborghini 9
Largo Winch: Empire under Threat 58
Madden NFL 2003 58
Mafia 7
Mario Party 4 48
Mat Hofman's Pro BMX 2 60
Metroid Fusion 66
Monster Jam Maximum Destruction 9
Mystic Heroes....60
Need for Speed: Hot Pursuit 2....50
NHL 2003 53
NHL Hitz 2003 59
Powerpuff Girls: Him and Seek 70
Rayman 3: Hoodlum Havoc 14
Reign of Fire 18
Reign of Fire (GBA) 68
Robotech Battlecry 59
Rocky 44
Rolling 7
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken....56
Spyro: Enter the Dragonfly 54
Starfox Adventures 34
Star Wars: The Clone Wars 51
Super Bust-A-Move 87
TimeSplitters 2 38
Tom Clancy's Ghost Recon 7
Tomb Raider: The Prophecy....67
Tony Hawk's Pro Skater 4 16
Top Gun: Combat Zones 57
Turok Evolution 88
Wer wird Millionär....70
Winning Eleven 6 72
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5 70

VORSCHAU **10**

FINAL FANTASY CHRONICLES

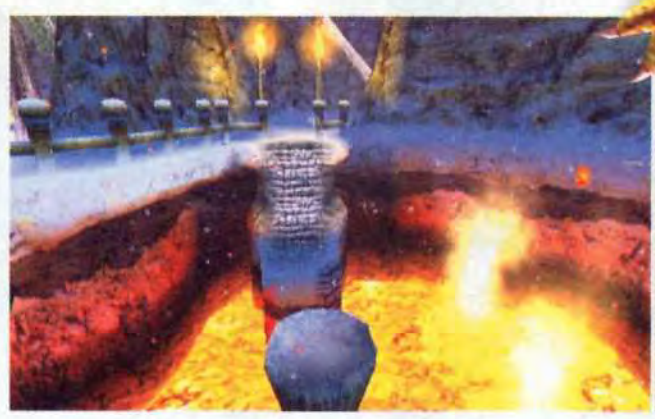
Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod hat uns taufrische Informationen rund um das ambitionierte Square-Projekt geschickt. Wir präsentieren euch daher auf zwei Seiten alle Neuigkeiten zu *Final Fantasy Chronicles* und werfen außerdem einen Blick auf die GBA-Projekte von Square.

TEST **34**

LÖSUNG **90**

STARFOX ADVENTURES

In der Ausgabe 10/02 haben wir im Rahmen unseres Import-Tests schon erste Infos über die PAL-Version des Action-Adventures geben können. Nun hat sich Fuchsfreund Fabian auf die europäische Testversion gestürzt, um euch umfassend über die deutsche Version des Knallers berichten zu können.



TEST
74 BLOODRAYNE

Bei unserem Importtest handelt es sich diesmal um ein grausiges Vergnügen der besonders blutigen Art. Wenn Superagentin BloodRayne ihre Messer wetzt, regnet es Körperteile und Blut in rauen Mengen. Leser mit starkem Magen blättern vor auf Seite 74.

TEST
48 MARIO PARTY 4

Kurz nachdem Nintendo die Version an uns herausgeschickt hatte, kam der Redaktionsalltag kurzfristig zum Erliegen. Dabei kam besonders bei den Minigames, die man im Team gegeneinander absolvieren muss, mächtig Stimmung unter den Redakteuren auf.

TEST
38 TIMESPLITTERS 2

Endlich hat Eidos die lang erwartete Testversion des Ego-Shooters rausgerückt und seitdem laufen in den Redaktionsräumen bei den Mehrspielergefechten die Waffen heiß. Ob der Titel allerdings auch im Einzelspielermodus spannende Unterhaltung bietet, verraten wir euch auf Seite 38.

VORSCHAU

GAMECUBE

12 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
Hack 'n' Slay vom Allerfeinsten
10 **Final Fantasy: Crystal Chronicles**
Squares Pläne im Blickpunkt
14 **Rayman 3: Hoodlum Havoc**
Rayman im neuen, coolen Look
18 **Reign of Fire**
Angriff der feurigen Ungetüme
16 **Tony Hawk's Pro Skater 4**
Der Altmeister auf neuen Pfaden

TEST

GAMECUBE

59 Ace Golf
74 BloodRayne
60 Bomberman Generation
59 Casper
40 Die Hard Vendetta
42 FIFA Football 2003
60 Godzilla: Destroy all Monsters Melee
52 Kelly Slater's Pro Surfer
58 Largo Winch: Empire under Threat
58 Madden NFL 2003
48 Mario Party 4
60 Mat Hofman's Pro BMX 2
60 Mystic Heroes
50 Need for Speed: Hot Pursuit 2
53 NHL 2003
59 NHL Hitz 2003
59 Robotech Battlecry
44 Rocky
56 Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken
54 Spyro: Enter the Dragonfly
34 Starfox Adventures
51 Star Wars: The Clone Wars
38 TimeSplitters 2
57 Top Gun: Combat Zones

GAME BOY ADVANCE

68 Ecks vs. Sever 2
70 Godzilla Domination
66 Metroid Fusion
70 Powerpuff Girls: Him and Seek
68 Reign of Fire
67 Tomb Raider: The Prophecy
70 Wer wird Millionär
70 Woody Woodpecker in Crazy Castle 5

KOMPLETTLÖSUNG

90 Starfox Adventures

CHEATS & CODES

GAMECUBE

87 Aggressive Inline
86 Kelly Slater's Pro Surfer
88 Turok Evolution

GAME BOY ADVANCE

87 Super Bust-A-Move

NEWS

N-ZONE | TOPS & FLOPS

TOPS

1. STARFOX ADVENTURES
Fox McCloud macht eine glänzende Figur.

2. METROID FUSION
Ein Kultklassiker auf dem GBA.

3. COOLE SPRÜCHE
Die deutsche Synchronstimme von Bruce Willis macht Laune.

4. FETT!
Der Seitenumfang der N-ZONE wurde kurzfristig erhöht.

5. MARIO PARTY 4
Die Redaktion feiert, statt zu arbeiten.

FLOPS

1. KELLY RUCKELT
Technisch unterdurchschnittliche Umsetzung des Surfspektakels

2. NIX SPEED
Die GC-Umsetzung bekleckert sich nicht mit Ruhm.

3. KEINE MEDAILLE
Noch keine Testversion von *Medal of Honor: Frontline*.

4. ZUR KASSE, BITTE!
Nintendo muss ordentlich blechen.

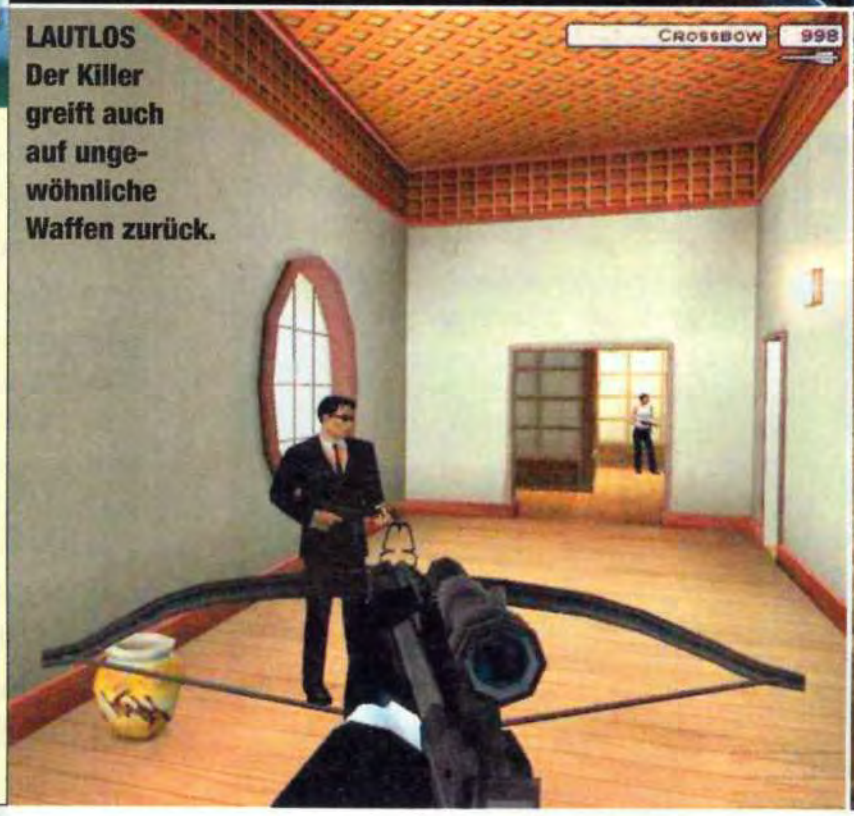
5. AGENT VERSPÄTET
James Bond 007: Nightfire schafft es nicht mehr in diese Ausgabe.

Hitman 2: Silent Assassin

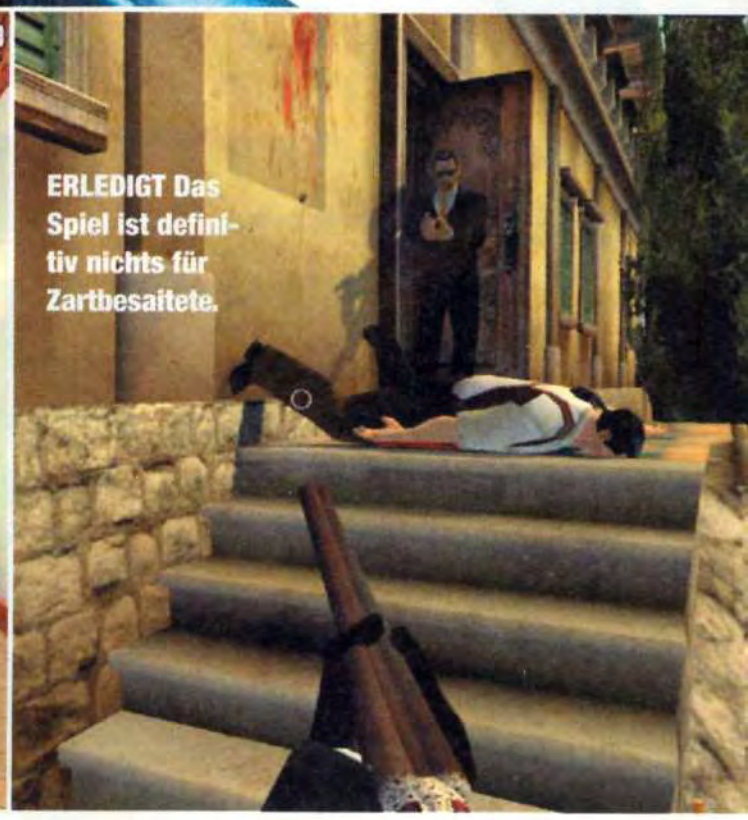
ACTION-ADVENTURE Ein eiskalter Killer auf Rachefeldzug.

Makabre Ironie: Es gibt tatsächlich Menschen, die mit Töten ihren Lebensunterhalt finanzieren. Ein solcher Mensch ist auch der Berufskiller mit der Bezeichnung 47. Mit den passenden Verkleidungen und den unterschiedlichsten Arbeitsgeräten wie einem Katana, einer Schrotflinte, einem Golfschläger oder einem Scharfschützengewehr geht der Killer seinen Aufträgen nach. So schlüpft er mal in den Overall eines Lieferanten, um an anderer Stelle in schicker Landestracht inklusive Turban seinem moralisch fragwürdigen Job nachzugehen. Oberstes Gebot beim Erfüllen der Aufträge ist es, unauffällig und lautlos vorzugehen. Der an eine ältere Zielgruppe gerichtete Titel wird insgesamt 21 Aufträge umfassen. **(jq)**

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: 2003



LAUTLOS Der Killer greift auch auf ungewöhnliche Waffen zurück.



ERLEDIGT Das Spiel ist definitiv nichts für Zartbesaitete.

Mafia

ACTION-ADVENTURE **Ein Angebot, das man nicht ausschlagen sollte.**

Das Action-Adventure von Take 2 bietet eine perfekte Zeitreise in die Unterwelt der 30er-Jahre. Ähnlich wie bei *Driver* oder *GTA III* dient ihr euch vom kleinen Laufburschen über immer schwierigere Aufträge bis in die obersten Ränge der ehrenwerten Familie hoch. Während ihr anfangs nur seltsame Päckchen von A nach B kutschieren müsst, fungiert ihr später bei Banküberfällen als Fluchtfahrer oder pustet bei einem Drive-by-Shooting verfeindeten Clanmitgliedern das Lebenslicht aus. Besonders die Umsetzung des typischen Alltags in den USA der 30er-Jahre fasziniert bei diesem Titel. So wurden beispielsweise mehr als 20 Fahrzeuge der Zeit bis ins kleinste Detail nachmodelliert. Da noch keine Bilder der GameCube-Fassung existieren, seht ihr Screenshots der mit zahlreichen Hitstempeln überhäuften PC-Version. **(jq)**

Hersteller: Take 2 Interactive
Internet: www.mafia.godgames.com
Termin: Nicht bekannt

DRIVE-BY-SHOOTING Auf den Straßen geht es knallhart zur Sache.

STEHEN BLEIBEN! Verfolgungsjagden zu Fuß sind ebenfalls im Spiel zu absolvieren.

Rolling

TRENDSPORT **Gefahr für Aggressive Inline?**

Dass geniale Trendsportspiele nicht unbedingt Skateboards brauchen, hat Acclaim mit *Aggressive Inline* eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Im Februar will Rage mit *Rolling* in dieselbe Kerbe schlagen. Mit 18 der weltbesten Athleten, darunter Cesar Mora oder John Julio, versucht ihr euch an gewagten Tricks und riskanten Sprüngen. Dabei tritt der Spieler in den Disziplinen „Street" und „Vert" in realistischen Nachbauten der bekanntesten Skate Parks der Welt an. Bei den Animationen der Skater wurde besondere Sorgfalt auf physikalisch realistische Bewegungsabläufe gelegt. **(jq)**

Hersteller: Rage
Internet: www.rage.com
Termin: Februar

AKROBAT SCHÖÖÖÖN! Ob bei einem Sturz aus dieser Höhe ein Helm noch helfen kann?

Tom Clancy's Ghost Recon

ACTION **Eine Spezialeinheit mit aufregenden Aufträgen.**

SCHLECHTE SICHT Bei Nachteinsätzen kommt das Spezialgerät zum Einsatz.

Die Ghost-Spezialeinheit ist die Elite des Militärs, ausgerüstet mit den neuesten Waffen und der besten Technologie. Als Anführer dieser Truppe kämpft ihr gegen machthungrige Diktatoren, befreit amerikanische Piloten oder jagt wichtige Brücken in die Luft, um den Nachschub des Feindes abzuschneiden. Je nach Auftragslage greift die Einheit dabei zu Fuß, aus der Luft oder mit der Unterstützung von Panzern an. Nach jeder abgeschlossenen Mission könnt ihr Erfahrungspunkte in eurem Team aufteilen. Damit könnt ihr die Fähigkeiten eurer Kameraden im Verlauf des Spiels stetig verbessern. Besonderes taktisches Gespür und richtige Planung sind für den Erfolg entscheidend. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 13. Februar

NEWS

Batman 2

ACTION Der Nachfolger von Batman Vengeance.

ALTBEKANNTES ARBEITSGERÄT Der Bat-Bumerang kommt natürlich auch wieder zum Einsatz.

Batman Vengeance war qualitativ nicht gerade das, was man einen Überflieger nennt. Für Ubi Soft war der Titel aber trotzdem ein Verkaufserfolg. Zur Belohnung dürfen sich Fans des ersten Teils nun auf *Batman 2* freuen, wobei es sich bei diesem Namen noch um einen vorläufigen Arbeitstitel handelt. Das Spiel wird in den firmeneigenen Studios in Montreal entwickelt und basiert auf der Zeichentrickserie *The New Batman Adventures*. Gegen die schlimmsten Schurken aus Gotham City kommen natürlich nur die besten Batman-Waffen zum Einsatz. Die Kampfsequenzen mit den fiesen Gestalten sollen dank neuer Technologie verbessert werden. Neben dem einsamen Rächer besteht die Möglichkeit, weitere Charaktere zu spielen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Ende 2003

Jacked

RENNSPIEL Road Rash lässt grüßen!

Schlagen, treten und von der Piste drängeln. Bei dem abgedrehten Rennspiel *Jacked* von 3DO ist so gut wie alles erlaubt. Und da das ganze Spektakel auf heißen Öfen stattfindet, fühlt man sich unweigerlich in die gute alte *Road Rash*-Zeit zurückversetzt. Genau wie bei dem N64-Klassiker ist es nämlich auch möglich, die gegnerischen Biker mit dem Einsatz von Waffen wie einem Baseballschläger oder einer Pistole zum Absteigen zu zwingen. Will einem der Kontrahent partout nicht von der Pelle rücken, wird er auch schon mal durch ein gewagtes Fahrmanöver kurzerhand unsanft in die Randbegrenzung geschubst. Neben viel handfester Action auf der Piste legen die Entwickler großen Wert auf ein ausgefeiltes Charakter-System. So entwickelt euer Fahrer (oder eure Fahrerin) durch gewonnene Rennen nicht nur bessere Fahreigenschaften – auch äußerlich wandelt sich der Biker und bekommt größere Muskelberge, mit denen die Gegner eingeschüchtert werden können, oder noch beeindruckendere Tattoos. **(jq)**

Hersteller: 3DO
Internet: www.3do.com
Termin: 2003

HANDGEMENGE Gegen den fetten Typen dürfte es die zierliche Bikerin im Nahkampf schwer haben.

GUT GESPRUNGEN Die Strecken strotzen geradezu vor fiesen Fallen und Sprungschanzen.

INFO KURZ & KNAPP

APOCALYPSE NOW: Mit einem Entwicklungsbudget von 8 Mio. US-Dollar werkelt 3DO derzeit an dem Titel *Four Horsemen of the Apocalypse*. Bei dem Actiontitel wird es gruselig und hart zur Sache gehen. Damit die hohen Ziele im Bereich Technik und Präsentation eingehalten werden können, ist eine Entwicklungszeit von zwei Jahren anberaumt. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Ende 2003.

NINTENDO MUSS ZAHLEN: Die Kommission der EU hat gegen Nintendo eine Geldbuße in Höhe von 149 Mio. Euro verhängt. Grund: Nintendo habe nach Ansicht der Kommission über mehrere Jahre den Handel mit seinen Konsolen innerhalb der EU behindert. Nintendo kündigte nach Bekanntgabe der Entscheidung eine Klage gegen die Strafe an.

UNDER CONSTRUCTION: Nintendo plant nach eigenen Angaben bereits einen Nachfolger des GameCube. Auch ein neuer Game Boy Advance (mit beleuchtetem Display?) befindet sich schon in der Entwicklung.

Black & Bruised

BOXEN **Witziger Schlagabtausch im Comic-Stil.**

Nachdem mit *Rocky* (Test in dieser Ausgabe) bereits ein gelungenes Boxspiel auf dem GameCube erscheint, bekommen Faustkampffans nächstes Jahr Nachschub. Im Gegensatz zum realistisch angehauchten Rage-Titel handelt es sich bei Majescos Klopperei um ein überdrehtes Boxspektakel im Cel-Shading-Look. Insgesamt stehen euch 18 Boxer zur Verfügung, wobei jeder Kämpfer über 30 verschiedene Gesichtsanimationen spendiert bekommen hat. Der Comic-Stil macht sich in witzigen Effekten wie Sternen oder sogar Explosionen bemerkbar, je nach Härte und Art des gelandeten Punches. Jeder der Fighter hat einen Superpunch, mit dem der Gegner spektakulär auf die Bretter geschickt wird. Neben Training und Einzelkampf stehen ein Meisterschaftsmodus, ein Survivalmodus sowie ein Zweispielerkampf zur Auswahl. **(jq)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.universalinteractive.de
Termin: 2003

PUNCH Die Treffer werden mit witzigen Effekten belohnt.

Lamborghini

RENNSPIEL **Mit dem Nobelhobel auf die Piste.**

Rennspielfans mit einem Faible für schicke und vor allem teure Sportkarossen dürften bei *Lamborghini* von Rage im Winter 2003 sicherlich voll auf ihre Kosten kommen. Dank einer offiziellen Lizenz warten Boliden wie der 350 GT, der Countach und der Diablo darauf, auf der Strecke ihre Power unter Beweis zu stellen. Auch der Murciélago, das neueste Geschoss aus den Lamborghini-Werken, kann ausgewählt werden. In einer Liga mit den weltbesten Fahrern rast ihr an den exotischsten Plätzen der Erde um den ersten Platz im Fahrerfeld. Besonders wagemutige Raser können ihren Schlitten als Renneinsatz gegen andere Sammlerstücke von Lamborghini einsetzen. **(jq)**

Hersteller: Rage
Internet: www.rage.com
Termin: 2003

HOHE BERGE Auch auf Gebirgspässen müssen die Lamborghinis zeigen, was sie draufhaben.

WEITSICHT Die Strecken laden zum Rasen ein.

Monster Jam Maximum Destruction

GLATTEIS Selbst im Eisstadion nehmen sich die Monster-Trucks gegenseitig auf die Hörner.

ACTION **Die Monster-Trucks sind los!**

Nachdem die Monster-Trucks wie Grave Digger, Predator oder Wolverine bereits auf dem GBA wüteten, könnt ihr nun auch auf dem GameCube in acht verschiedenen Arenen (Rom, Hollywood oder Las Vegas) heizen. Im Meisterschafts-Modus kämpft ihr euch mit euren aufgemotzten Superkisten im wahrsten Sinne durch verschiedene Wettbewerbe. Nach jedem Match stattet ihr euren Boliden mit besseren Karosserie- oder Motorteilen auf oder rüstet den Wagen dank eines großen Waffenarsenals (Kanonen, Maschinengewehr etc.) zu einer Kampfmaschine auf vier Rädern um. Mit Killer-Kombos könnt ihr der Konkurrenz in den mit Fallen gespickten Arealen den Rest geben. Dies dürfte vor allem im Mehrspielermodus Laune machen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 5. Dezember

Final Fantasy: Chrystal Chronicle

INFO FÜR DEN GBA

Chocobo Land – A Game of Dice

Neben *Final Fantasy Tactics Advance* hat Square noch einen weiteren GBA-Titel in der Entwicklung. *Chocobo Land* ist ein Spiel für bis zu vier Spieler, welches im Mehrspieler-Modus nur ein Modul benötigt. In Japan beginnt der Spielspaß noch in diesem Jahr.

Das Hauptkonzept von *Chocobo Land* besteht aus dem Sammeln von Kristall-Punkten. Der Spieler, der die vorgegebene Punktzahl für den jeweiligen Level erreicht, ist der Sieger. Jeder Level bietet einen Kurs von Quadraten. Durch das Einsetzen von befreundeten Kristallen kann der Spieler diese Quadrate besetzen. Sobald ein gegnerischer Spieler auf diesem Feld landet, muss er dem Besitzer des Feldes Kristall-Punkte zahlen. Neben diesen befreundeten Kristallen gibt es einen Haufen anderer magischer Kristalle, mit denen man die Gegner bekämpfen kann. Um Bonus-Kristall-Punkte zu erhalten, müsst ihr vier Checkpoint-Kristalle abklappern. Außerdem könnt ihr euren Charakter auf den Checkpoint-Kristallen steigern und mit speziellen Fähigkeiten ausrüsten. Damit ihr an so viele Kristall-Punkte wie möglich kommt, müsst ihr euch auch zahlreiche Neben-Charaktere zunutze machen, die euch im Spiel assistieren.

Hersteller: Square **Internet:** www.squaresoft.com
Termin: 13. Dezember 2003 (Japan)

HIGHSCORE Ziel ist es, Kristall-Punkte zu sammeln.

TEAMWORK Ihr müsst euch mit Nebencharakteren verbünden.

FEUER FREI Mit magischen Kristallen nutzt ihr Zaubersprüche.

BEAM ME UP An Checkpoints kassiert ihr Bonuspunkte.

Darauf warten Nintendo-Anhänger bereits seit SNES-Zeiten: **Squares Hit-Rollenspielserie** kehrt endlich wieder auf eine Nintendo-Konsole zurück.

Nachdem vor zwei Monaten der erste Werbespot mit bewegten Bildern zu *Final Fantasy: Chrystal Chronicles* auftauchte und die Entwicklung des bis dahin nur vermuteten Titels endgültig bestätigte, dringen nun nach und nach weitere Fakten an die Öffentlichkeit. So soll sich die GameCube-Version von *Final Fantasy* anders als die zuletzt veröffentlichten Titel auf PSone und PS2 spielen und vor allem den Mehrspieler-Aspekt wieder deutlich in den Vordergrund rücken. Beispielsweise wird es möglich sein, ähnlich wie bei dem SNES-Titel *Secret of Mana*, bis zu drei Kumpels vor der Konsole zu versammeln und gemeinsam ins Abenteuer zu ziehen. Eine besondere Rolle kommt hier dem Game Boy Advance zu, der sich mit dem

ACTION Die Kämpfe sollen in Echtzeit stattfinden.

SCHADE Leider gibt es immer noch keine neuen Bilder zu dem Spiel.

AUSWÄHLBAR Bisher sind acht spielbare Charaktere bekannt.

GameCube verlinken lässt. So sollen die Spieler sämtliche Werte ihrer Charaktere (Energie, Magiepunkte etc.) nur auf dem GBA zu sehen bekommen, auf dem Fernseher werden diese Daten nicht angezeigt.

MEHRSPIELER-VERGNÜGEN

Die Entwickler beabsichtigen, dass die Spieler untereinander mehr kommunizieren müssen. Beispielsweise könnte es folgende Szene in *Final Fantasy: Chrystal Chronicles* geben: Spieler A wurde in einem Kampf schwer verletzt und droht zu sterben. Spieler B hat davon natürlich keine Ahnung, weil er die Daten von Spieler A nicht sehen kann. Also muss Spieler A Spieler B informieren, dass er geheilt werden muss. Ähnlich wird es sich mit anderen Spielsituationen verhalten. Wie das Spiel im Einspieler-Modus ablaufen wird, ist dagegen noch nicht bekannt. Doch nicht nur der Mehrspieler-Aspekt hebt das GameCube-*Final Fantasy*-Abenteuer von den Playstation-Vorgängern ab, auch das Gameplay unterscheidet sich. So scheint das Kampfgeschehen dieses Mal nicht rundenbasiert abzulaufen, sondern in Echtzeit. Anhand der gezeigten Szenen lässt sich ferner vermuten, dass die Charaktere unabhängig voneinander handeln und gleichzeitig kämpfen können. Wie das jedoch funktionieren soll, sobald der Schauplatz in einen Dungeon verlegt wird, ist leider noch nicht bekannt. Bestätigt dagegen sind bisher acht spielbare Charaktere. Designer-Illustrationen zeigen zwei normal aussehende Menschen (zwei männliche und zwei weibliche), zwei Vogel-Charaktere (einer männlich, einer weiblich) sowie zwei kleine menschenähnliche Kreaturen (eine männlich, eine weiblich). Ob weitere spielbare Charaktere existieren, ist bisher noch nicht bekannt. Sobald wir aber neue Informationen erhalten, werdet ihr sie natürlich bei uns erfahren.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

FF: CHRYSTAL CHRONICLES

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.squaresoft.com**

Hersteller	Termin
Square	**Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die GBA-Verlinkung klingt interessant. Hält das Spiel, was die Entwickler versprechen, erwartet uns **ein Mega-Hit!**“

INFO FÜR DEN GBA

Final Fantasy Tactics Advance

Final Fantasy Tactics Advance **ist ein klassisches Rollenspiel, das starke Ähnlichkeiten mit dem Playstation-Original aufweist. Da es jedoch zahlreiche neue Features und Veränderungen gibt, darf man *Final Fantasy Tactics Advance* getrost als komplett neues Spiel bezeichnen.**

VARIABEL **Es gibt überraschende Story-Wendungen.**

DUMM **Die Realität verschmilzt mit einer Fantasie-Welt.**

MAGISCH **Mit Zaubersprüchen setzt ihr euch zur Wehr.**

HILFREICH **Gelegentlich kauft ihr nützliche Gegenstände ein.**

Das Spiel beginnt damit, dass euer Spielcharakter ein magisches Buch findet, genannt Final Fantasy. Kaum ist das Buch geöffnet, verändert sich die reale Welt in eine Fantasie-Welt voller Schwertkämpfe und Zauberei. Nun ist es eure Aufgabe, die reale Welt wieder in eine normale Welt zurückzuverwandeln. Noch hält Square sich mit Informationen zurück, doch einige Dinge sind bereits klar. So ist die Fantasie-Welt beispielsweise durch strenge Gesetze geordnet. Diese Gesetze sollen Morde und Kriege verhindern. Während der Kämpfe wird ein Richter Strafen aussprechen und euch sogar in ein Gefängnis schicken, wenn ihr Gesetze brecht. Neben der strengen Reglementierung der Fantasie-Welt ist auch schon etwas zu den verschiedenen Völkern von *Final Fantasy Tactics Advance* bekannt. So gibt es überall im Spiel verschiedene Völker, zu denen ihr gute und schlechte Beziehungen aufbauen könnt. Davon hängt ab, wie sich die Story weiterentwickelt. Nicht strikt vorgegeben scheint auch die Darstellung der Welt zu sein. Beispielsweise könnt ihr durch das Bestehen von Aufgaben und Kämpfen Symbole freispielen, mit denen ihr eine eigene Welt mit eigenen Gesetzen kreieren könnt.

Hersteller: Square
Internet: www.squaresoft.com
Termin: 14. Februar 2003 (Japan)

NEU **In jedem Final Fantasy gibt es neue Charaktere.**

GIMLI Hier ist seine mächtige Axt dringend vonnöten.

SCHLACHTFEST Hauptsache man verliert in dem Gerangel nicht den Überblick.

BEDROHUNG Mit ihren Reißzähnen sehen sie wirklich furchteinflößend aus.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Warten, warten, warten … aber nicht umsonst! Die Filmumsetzung wird mit Sicherheit **ein Fest für Fantasy-Fans.**

Ein Traum wird wahr! Für viele *Herr der Ringe*-Fans erfüllt sich mit der Umsetzung zum Videospiel sicherlich ein heiß ersehnter Wunsch. Bestimmt wolltet ihr auch schon mal in die Rolle von Aragorn oder Legolas schlüpfen und gegen die finsteren Mächte zu Felde ziehen. Oder wollt ihr lieber einen Rundschlag mit Gimlis mächtiger Axt starten? Nach den PS2-Jüngern werden auch Nintendo-Fans mit dem echten *Herr der Ringe*-Feeling beglückt – zunächst mal allerdings nur GBA-Besitzer. Wer sich dieses Hack&Slay-Fest auf dem GameCube zu Gemüte führen will, muss sich noch eine Weile gedulden, da diese Version leider erst frühestens in sechs Monaten auf den Markt kommt.

GIGANTISCHE SCHLACHTEN

Das Spiel wird voraussichtlich wie die PS2-Version aus 16 Levels bestehen. Mit Aragorn, Legolas und Gimli stehen euch gleich drei Helden zur Verfügung. Wollt ihr euch als Allround-Talent Aragorn, als flinker Elf Legolas oder als augenscheinlich etwas behäbiger Zwerg Gimli dem Kampf stellen? Für wen ihr euch auch entscheidet, ihr solltet euch vorher immer die jeweils charakteristischen Stärken unserer drei Freunde ins Gedächtnis rufen. Gimli beispielsweise wird auf den ersten Blick sicherlich unterschätzt. Manche Nahkampf-Sequenzen sind aber ohne seine Hilfe kaum zu bewältigen. Legolas hingegen, bekannt als meisterhafter Bogenschütze, ist besonders für Angriffe aus der Distanz geeignet. Ob Schwert oder Bogen, der Alleskönner Aragorn beherrscht natürlich beide Kampfweisen. Jeder Charakter verfügt zu Beginn des Spiels über spezifische Combos. Mit erkämpften Erfahrungspunkten könnt ihr euch weitere hilfreiche Fähigkeiten dazukaufen, die ihr in dem tobenden Kriegs-Gemetzel auch wirklich dringend benötigt. Ihr werdet ziemlich schnell feststellen, dass ihr ohne strategisches Vorgehen schnell selbst Opfer eines großen Schlachtfestes werdet. Die fantastisch eingebundenen Filmsequenzen und die einzigartigen Kampfanimationen rauben einem fast den Atem. Gänsehaut-Feeling wird euch also nicht nur der Oscarprämierte Soundtrack bescheren. Leider standen uns von Electronic Arts noch keine GC-Screenshots zur Verfügung. Damit ihr euch aber ein erstes Bild machen könnt, zeigen wir einige Bilder der PS2-Version.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

HDR: DIE ZWEI TÜRME

Genre:	**Action**
Spieler:	**1**
Speichern:	**Memory Card**
Umfang:	**10+ Welten**
Sprache:	**Deutsch**

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Mitte 2003**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Berauschendes, unglaublich mitreißendes Spielerlebnis mit garantiertem Gänsehaut-Effekt!"

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Unwahrscheinlich niedlich, aber nicht auf den Mund gefallen … Am 3. März 2003 beglückt uns Rayman wieder mit seinem unwiderstehlichen **Charme.**

In Raymans neuem Abenteuer muss die Welt vor der grausamen Hoodlum-Armee gerettet werden. Durch ein schreckliches Erlebnis wird eines Tages ein einzelnes Lumen (bereits hinlänglich als eine Art multifunktionales Glühwürmchen bekannt) plötzlich schwarz und abgrundtief böse. Diese Farbveränderung steckt auch alle anderen an und verwandelt die einst hilfreichen kleinen Gesellen in eine Armee von feindseligen Soldaten, genannt Hoodlums. Das Gleichgewicht von Gut und Böse ist durch das entstandene Chaos wieder einmal vollkommen aus den Fugen geraten. Außerdem hat Globox, Raymans bester Freund, zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt auch noch den Lord der dunklen Lums verschluckt. Nun muss der arme, kugelrunde Kerl literweise Pflaumensaft in sich hineinschütten, um die Wutanfälle des Dunklen Lum-Lords zu ertragen. Eure erste Aufgabe besteht somit darin, die drei Teensie-Ärzte zu finden, damit sie Globox heilen können. Über 20 mächtige Widersacher, jeder mit individuellen Stärken und Schwächen, werden versuchen, euch das Leben schwer zu machen.

UNGLAUBLICH FARBENPRÄCHTIG

Ihr werdet in aufwendig gestaltete, bunt schillernde, fantastische Welten entführt. Zu Beginn des Spiels findet ihr euch beispielsweise nachts in einem düsteren Wald wieder. Überall ragen riesige, fluoreszierende

Pilze aus dem Boden. Auch im Moor of Mad Spirit, einem nicht gerade einladenden, verhexten Ödland, warten viele unliebsame Überraschungen auf den Protagonisten. Sogar vor feindlich gesinnter Flora und Fauna muss er sich zeitweise in Acht nehmen. Die Kämpfe mit den vielen verschiedenen, skurrilen Widersachern machen das Spiel zu einem echten Erlebnis, da Rayman über neue Bewegungsmöglichkeiten und Kräfte verfügt. Seine Powerfaust, den Enterhaken oder seinen Super-Helikopter gilt es geschickt einzusetzen. Auch richtig fliegen hat er mittlerweile gelernt. Der ziemlich einfach gestaltete Retter selbst hat sich grafisch auch ein bisschen gemausert. Seine Entwickler spendierten ihm beispielsweise eine neue Gesichtsanimation. Mehr Polygone für Hände und Gesicht lassen den Comic-Helden noch sympathischer aussehen.

KERSTIN SPRINGER

KAWUMM Triff deine Gegner einfach mit der richtigen Power.

HURRA Raymans Freudentanz sieht echt witzig aus.

WEGBALLERN Angesichts dieser Flinte solltest du ihm besser zuvorkommen.

VORSCHAU	
RAYMAN 3	
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.ubisoft.de**	
Hersteller: **Ubi Soft**	Termin: **03. März**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Spielspaß pur** – Ein echtes Erlebnis für alle, die auf witzige und schnelle Action im Comic-Stil stehen."

Tony Hawk's Pro Skater 4

Der Trickkönig ist wieder unterwegs. Wird Tony zur gewohnten Bestform auflaufen?

Das erklärte Ziel von Neversoft war 1999 eigentlich nur, ein gutes Skateboarding-Spiel zu entwickeln. Keiner konnte damit rechnen, dass dies der Referenztitel schlechthin werden würde, und sich auch heute noch jedes Trendsport-Spiel mit dem König der Extremsportler messen muss. Mittlerweile geht *Tony Hawk's Pro Skater* in die vierte Runde und es wird sich nicht um einen weiteren Teil, mit nur größeren Levels, besserer Grafik und keinen Innovationen handeln, soviel kann bereits gesagt werden.

MANGELNDE INNOVATION?

Beginnt man den Karriere-Modus zu spielen, erkennt man die grundlegendste Veränderung auf den ersten Blick. Wurde bei den Vorgängern für jeden Run ein Zeitlimit von zwei Minuten festgesetzt, so hat man nun die Möglichkeit, sich ohne Zeitdruck in den gigantischen Levels zu bewegen. Möchte man ein Ziel in Angriff nehmen, spricht man einfach einen, durch einen Pfeil gekennzeichneten, Passanten an und legt los. Erst jetzt schaltet sich das Zeitlimit ein. Die Ziele sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Ihr könnt zum Beispiel leere Bierfässer, die von betrunkenen Studenten liegen gelassen wurden, entfernen oder nehmt die Herausforderung eines der anderen 13 Pro-Skater an, um dessen Punkterekord zu brechen.

THE KING IS BACK

Schon nach den ersten Spielminuten wird klar, dass der neueste Teil der bislang beste ist. Die Möglichkeit, entweder in den Levels „just for fun" herumzufahren oder die Ziele in Angriff zu nehmen, macht einfach Spaß. Auch die Gebiete haben in Sachen Umfang und Detailgrad immens zugelegt. Die Animationen der Skater wurden noch weiter verfeinert und sehen den realen Vorbildern verdammt ähnlich. Und musikalisch gibt es – Tony-typisch – wieder so richtig was auf die Ohren! Alles in allem werden etwa 35 Songs, von Biz Markie, Iron Maiden, Goldfinger, Gang Starr, den The Sex Pistols und andern Bands dabei sein. Eines steht schon jetzt fest: Der König des Skateboarding gibt seinen Thron einfach nicht her.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

T. HAWK'S PRO SKATER 4

Genre:	Trendsport
Spieler:	2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	9 Levels plus Editor
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

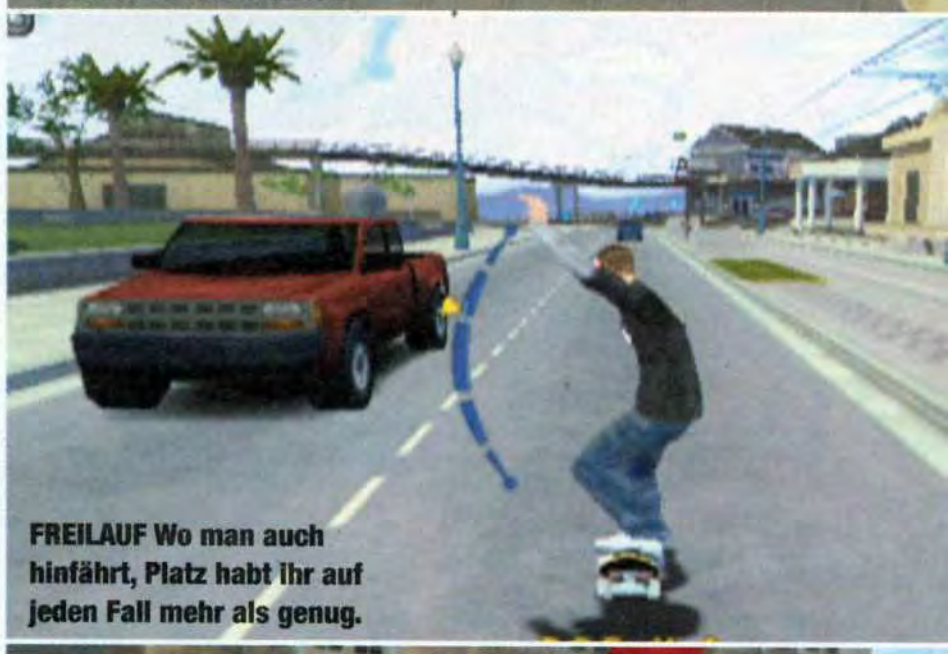
Hersteller	Termin
Activision	**21. November**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Die neuen Veränderungen kommen dem Spiel sehr zugute. **Dieses Spiel wird der Hammer!**"

ANSEHNLICH Bei den Charakteren ist für jeden Geschmack etwas dabei.



FREILAUF Wo man auch hinfährt, Platz habt ihr auf jeden Fall mehr als genug.

AUSFLUG Bei den Minispielen haben sich die Entwickler wirklich was einfallen lassen.

KRIEGSGERÄT Grafisch gut in Szene gesetzt sind die Fahrzeuge und die Gebäude.

HEISSE SACHE Die Feuereffekte können sich schon sehen lassen.

CHAOTISCH In solch heißen Situationen gilt es einen kühlen Kopf bewahren.

BANDIT Die Drachen können sich auch mal an euren Fahrzeugen vergreifen.

Reign of Fire

Die Menschheit als bedrohte Rasse! Nehmt den Kampf gegen die **gepanzerten Giganten** auf.

Die Vorstellung, gegen Drachen in den Kampf zu ziehen, bietet viel Platz, um die Fantasie spielen zu lassen. Bam! Entertainment dachte sich das Gleiche und setzt den gleichnamigen Kinostreifen für den GameCube um. Genau wie im Film macht sich Quinn mit seinen Mannen auf, gegen die Feuer speiende Brut zu kämpfen. Unterstützung erhält er dabei von dem militanten Van Zan.

WIDERSTANDS-KÄMPFER

Zusammen haben sie sich in einem Schloss verschanzt und führen von hier aus ihre Missionen durch. Aufseiten der Menschen habt ihr die Möglichkeit, euch mit vier verschiedenen Vehikeln – darunter ein Buggie, ein Pick-up, ein Panzer und ein Feuerwehrwagen – zur Wehr zu setzen. Neben den Fahrzeugen habt ihr die Auswahl aus zwölf verschiedenen Waffensystemen. Diese Hilfsmittel könnt ihr auch gut brauchen, wenn ihr Rettungsmissionen oder simple Vernichtungsaktionen erledigen müsst. Die Drachen auf der anderen Seite sind in zwei unterschiedlichen Ausführungen vorzufinden. Die erste bewegt sich auf dem Boden fort und ist ziemlich flink unterwegs. Weiterhin bekommen die Menschen es mit geflügelten Ungeheuern zu tun.

ENDZEITSTIMMUNG

Die erbitterten Kämpfe finden auf düster gehaltenen Arealen statt, die zwar weitläufig sind, aber nicht gerade durch Detailreichtum überzeugen können. Die grafische Umsetzung der Menschen und ihrer Behausungen ist auf der anderen Seite recht gut gelungen. Ebenfalls ganz ordentlich sehen die detaillierten Drachenmodelle aus. Dieser Eindruck wird durch die guten Animationen der Reptilien unterstrichen. Was bei einer Drachenthematik natürlich besonders wichtig ist, ist die Feuerdarstellung: Die Feuereffekte sehen sehr gut aus und befinden sich qualitativ über der restlichen Grafik. Soundtechnisch kann man nichts Negatives sagen, aber leider auch nicht sehr viel Positives. Alles in allem steht uns ein unterhaltsames Spiel mit einer interessanten Fantasy-Thematik, aber auch mit einigen Schwächen bevor.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

REIGN OF FIRE

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	18 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.bam4fun.com**

Hersteller	Termin
Konami	**5.Dezember**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ein durchschnittliches Spiel mit interessanter **Mensch-gegen-Drachen-Thematik**."

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
EGO-SHOOTER		
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Aktuelle Empfehlung:		
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
BEAT 'EM UP		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
ACTION-ADVENTURE		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Resident Evil	Electronic Arts	88%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
ADVENTURE		
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

1080° WHITE STORM

Noch immer halten sich die Snowboarder geschickt vor den Redakteuren versteckt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW

Schockschwerenot! Der düstere Flattermann startet erst im März nächsten Jahres durch!

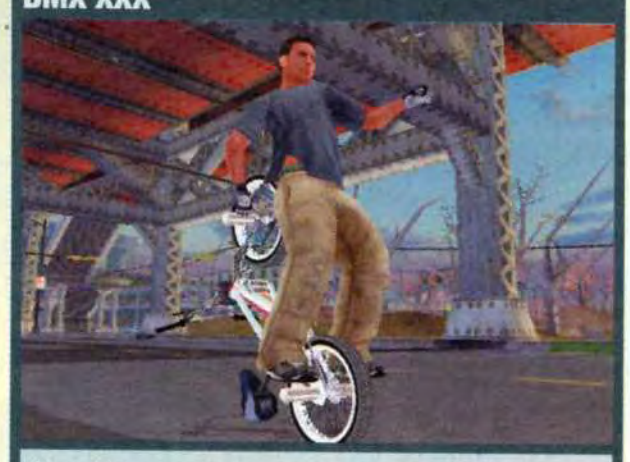
Hersteller:	Kemco
Termin:	März
Genre:	**Action-Adventure**

BLOODRAYNE

Wir haben die heiße Spezialagentin in dieser Ausgabe unter die Lupe genommen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

BMX XXX



Ihr wolltet schon immer mal mit einer Prostituierten Huckepack BMX fahren? Kein Problem.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Trendsport**

BURNOUT 2

Wir können es kaum noch abwarten, endlich das Gummi auf dem Asphalt zu lassen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	2. Quartal
Genre:	**Rennspiel**

DEFENDER

Eine weitere aufgebohrte Fassung eines Klassikers erwartet uns nächstes Jahr.

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Action**

DER ANSCHLAG

Der Release des Spiels zum gleichnamigen Kinostreifen hat sich auf Mitte Dezember verschoben.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	12. Dezember
Genre:	**Action**

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Leider kommen GameCube-Besitzer erst nach dem Kinofilm in den Genuss des Spiels.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2003
Genre:	**Action**

DIE HARD VENDETTA

Neuzugang Udo holt in einem seiner ersten Tests gleich mal die schweren Wummen raus.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	29. November
Genre:	**Action**

FIFA 2003

Ob sich die Abkehr vom Fun-Fußball hin zum Realismus gelohnt hat, erfahrt ihr in unserem Test.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Fußball**

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Dank der altbekannten Rezeptur (Frauen, Hightech, Martini und Action) dürfte dieser Titel ein Hit werden.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	29. November
Genre:	**Action**

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Activision schickt die Jedi-Ritter im Kampf um die Gunst der Ego-Shooter-Fans ins Rennen.

Hersteller:	Activision
Termin:	26. November
Genre:	**Action**

MARIO PARTY 4

Yippie yeah! In dieser Ausgabe geht's auf der vierten Nintendo-Party ordentlich rund!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	29. November
Genre:	**Geschicklichkeit**

METROID PRIME

Zumindest die Werbespots zum Spiel sehen schon wirklich beeindruckend aus.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Anfang 2003
Genre:	**Ego-Shooter**

Titel	Hersteller	Wertung
ROLLENSPIELE		
Lost Kingdoms	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Lost Kingdoms	Activision	85%
STRATEGIE		
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%
FUSSBALL		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA 2003	Electronic Arts	84%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2003	Electronic Arts	84%
RENNSPIELE		
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G 3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
AMERICAN SPORTS		
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
TRENDSPORT		
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	79%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Aggressive Inline	Acclaim	89%
SPORT (SONSTIGES)		
Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Infogrames	85%
JUMP & RUN		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donal Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
GESCHICKLICHKEIT		
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Sega	81%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
WRESTLING		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	Nov.
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Universal	Nov.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	18. Nov.
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	Nov.
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	29. Nov.
Disney's Donald Duck Phantomias	Ubi Soft	28. Nov.
Disney Sports Fußball	Konami	Ende Nov.
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte Nov.
Eternal Darkness	Nintendo	1. Nov.
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	14. Nov.
Harry Potter	Electronic Arts	22. Nov.
James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	29. Nov.
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	26. Nov.
Mario Party 4	Nintendo	29. Nov.
Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	29. Nov.
Monopoly Party	Infogrames	14. Nov.
Mystic Heroes	THQ	22. Nov.
NBA Live 2003	Electronic Arts	29. Nov.
NHL Hitz 2003	Konami	Anfang Nov.
Reign of Fire	Konami	Nov.
Robotech: Battlecry	TDK	Nov.
Rugrats Royal Ransom	THQ	Nov.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Vivendi Universal	29. Nov.
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	29. Nov.
Starfox Adventures	Nintendo	22. Nov.
Star Wars Bounty Hunter	Electronic Arts	29. Nov.
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	22. Nov.
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	22. Nov.
TimeSplitters 2	Eidos	1. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	21. Nov.
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	22. Nov.
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	28. Nov.
X-Men: Next Dimension	Activision	28. Nov.

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dez.
Bomberman Generation	Vivendi Universal	6. Dez.
Der Anschlag	Ubi Soft	12. Dez.
Freeky Flyers	Midway	Dez.
Gremlins	Light & Shadow	Dez.
Groove Rider	Acclaim	Dez.
Halloween	Swing!	Dez.
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	6. Dez.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Dez.
Mat Hoffmans's Pro BMX 2	Activision	Anfang Dez.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	5. Dez.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dez.
Rocky	Rage	3. Dez.
Velocity X	THQ	Mitte Dez.

MICROMACHINES EXPLOSION

Zwar kein *Mario Kart*, aber immerhin auch eine geniale Mehrspieler-Raserei für den GameCube.

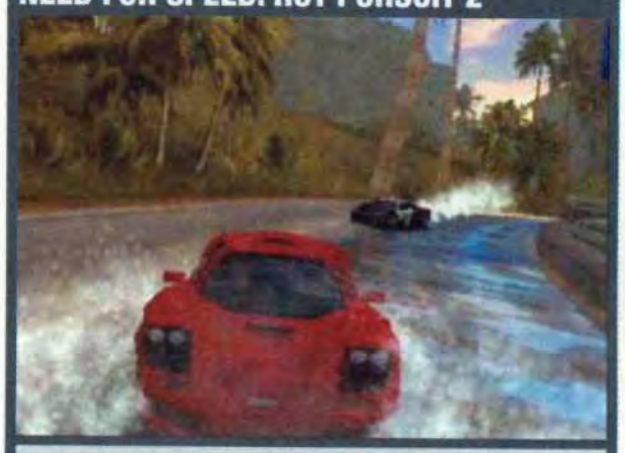
Hersteller:	Infogrames
Termin:	Januar
Genre:	**Rennspiel**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Ob die fatalen Finishing-Moves über das angestaubte Gameplay hinwegtrösten können?

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	**Beat 'em Up**

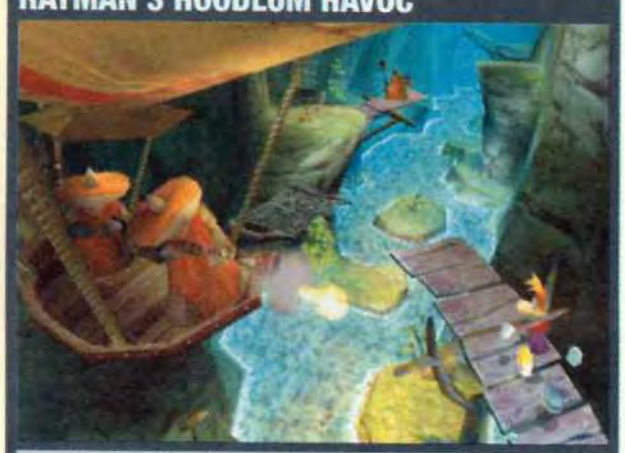
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Endlich können nun auch GameCube-Besitzer der Polizei ein Schnippchen schlagen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Rennspiel**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC



Im Vorschau-Teil dieser Ausgabe erfahrt ihr von Kerstin mehr über den neuesten *Rayman*.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. März
Genre:	**Action-Adventure**

REIGN OF FIRE

Auf Seite 18 stellen wir euch das düstere Spiel zum gleichnamigen Film vor.

Hersteller:	Konami
Termin:	November
Genre:	**Action**

RESIDENT EVIL ZERO

Demnächst werden wir euch anhand einer ersten Vorab-Version einen ausführlichen Vorschau-Bericht liefern.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Überraschend flatterte der knuffige Drache Spyro als Testversion in unsere Redaktionsräume hinein.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	29. November
Genre:	**Action-Adventure**

STAR WARS: THE CLONE WARS

In letzter Minute hat es noch mit dem Test zu dem Titel in dieser Ausgabe geklappt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	22. November
Genre:	**Action**

STARFOX ADVENTURES

In dieser Ausgabe liefern wir euch den PAL-Test zu einem der meistersehnten GC-Titel.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	22. November
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2

Die Vorschusslorbeeren für den Ego-Shooter waren voll und ganz gerechtfertigt.

Hersteller:	Eidos
Termin:	1. November
Genre:	**Ego-Shooter**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Als alter Tony-Fan hat sich Udo sehr auf seinen Artikel zu *Tony Hawk's Pro Skater 4* gefreut.

Hersteller:	Activision
Termin:	21. November
Genre:	**Trendsport**

TWIN CALIBER

Bei diesem knallharten Titel lautet das Motto eindeutig: Erst schießen, dann fragen!

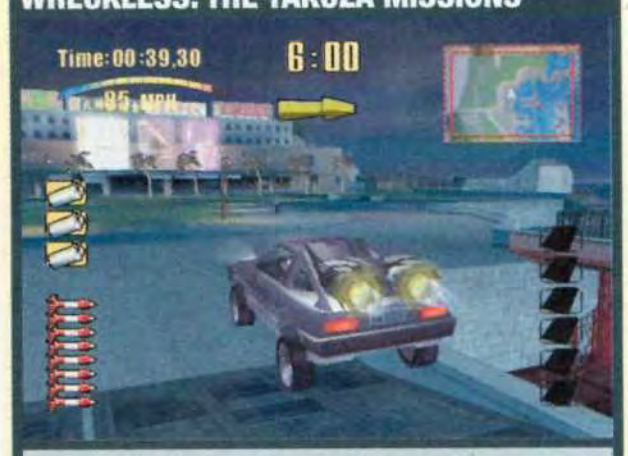
Hersteller:	Rage
Termin:	März
Genre:	**Action**

WARIO WORLD

Wem *Super Mario Sunshine* zu brav ist, der sollte sich Warios Abenteuer vormerken.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS



Das Rennspiel mit den rücksichtslosen Rasern hat sich leider auf Ende November verschoben.

Hersteller:	Activision
Termin:	28. November
Genre:	**Rennspiel**

XIII

Kurz vor Redaktionsschluss hat Ubi Soft das genaue Datum der Veröffentlichung genannt.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	27. März
Genre:	**Action**

ZELDA

In Japan erscheint das Spiel nun mit dem Titel: *Legend of Zelda: Kaze no Takuto.*

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

JANUAR

Titel	Hersteller	Termin
Battle Bots	THQ	Mitte Jan.
Dakar Rally 2	Acclaim	Jan.
Micromachines Explosion	Infogrames	Jan.

FEBRUAR

Titel	Hersteller	Termin
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Feb.
Chop Lifter: Search and Rescue	THQ	Mitte Feb.
Disney Sports Skateboarding	Konami	Feb.
Dungeons & Dragons Heroes	Infogrames	27. Feb.
Evolution Worlds	Ubi Soft	13. Feb.
Galleon: Islands of Mystery	Virgin Interactive	Feb.
Jane's USAF	THQ	Mitte Feb.
Risk Next Gen	Infogrames	6. Feb.
Rolling	Rage	Feb.
Super Bust-A-Move All Stars	Ubi Soft	20. Feb.
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	13. Feb.
Vexx	Acclaim	Feb.
VIP	Ubi Soft	13. Feb.

MÄRZ

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	März
Die Monster AG: Monster Ball	THQ	Mitte März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte März
Racing Simulation 3	Ubi Soft	13. März
Rayman3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	3. März
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	Mitte März
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	13. März
Twin Caliber	Rage	März
XIII	Ubi Soft	27. März

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
Black & Bruised	Vivendi Universal	2003
BloodRayne	Vivendi Universal	2003
BMX XXX	Activision	1. Quartal
Burnout 2	Acclaim	2. Quartal
Crashed	Rage	April
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Defender	Konami	1. Quartal
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	2003
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte April
Evolution Skateboarding	Konami	1. Quartal
Evolution Snowboarding	Konami	1. Quartal
Finding Nemo	THQ	Mitte Oktober
Futurama	Codemasters	2003
Gladius	Nintendo	2003
Lamborghini	Rage	2003
Metroid Prime	Nintendo	2003
Minority Report	Activision	1. Quartal
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	1. Quartal
Resident Evil Zero	Capcom	2003
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	2003
Street Hoops	Activision	1. Quartal
Summoner 2: The Prophecy	THQ	Mitte Mai
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Top Angler	THQ	3. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
Wario World	Nintendo	1. Quartal
Whirl Tour	Vivendi Universal	2003
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	87%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Duke Nukem Advance	Take 2	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIK & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	Nov.
BMX XXX	Acclaim	Nov.
Comix Zone	Infogrames	7. Nov.
Deadly Skies	Infogrames	Anfang Nov.
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	8. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi Universal	8. Nov.
Disneys Der Schatzplanet	Ubi Soft	28. Nov.
Disneys Sports Fußball	Konami	Nov.
Disneys Sports Skateboarding	Konami	Nov.
Earthworm Jim 2	Vivendi Universal	22. Nov.
Ecks vs. Sever 2	Konami	28. Nov.
Eye of the Beholder	Infogrames	21. Nov.
FIFA Football	Electronic Arts	15. Nov.
Gauntlet Dark Legacy	Konami	Nov.
Godzilla: Domination	Infogrames	7. Nov.
Harry Potter	EA	15. Nov.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende Nov.
Islands Extreme Stunts	Electronic Arts	29. Nov.
Justice League of America	Konami	Nov.
Medabot RPG: Metabee	Ubi Soft	28. Nov.
Medabot RPG: Rokusho	Ubi Soft	28. Nov.
Metroid Fusion	Nintendo	Nov.
Minority Report	Activision	28. Nov.
Mr. Driller 2	Infogrames	Nov.
Pinball of the Dead	Infogrames	Nov.
Power Rangers Wild Force	THQ	Mitte Nov.
Puyo Pop	Infogrames	Nov.
Rayman 3	Ubi Soft	14. Nov.
Reign of Fire	Konami	14. Nov.
Robocop	Virgin Interactive	Nov.
Silent Scope	Konami	Ende Nov.
Smuggler's Run	Digital	8. Nov.
Sound of Thunder	Bam!	7. Nov.
Star Wars II: New Droid Army	THQ	Mitte Nov.
Street Fighter Alpha 3	Ubi Soft	28. Nov.
Super Cross 2002	Ubi Soft	28. Nov.
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel	Activision	26. Nov.
The Mummy	Ubi Soft	21. Nov.
The Powerpuff Girls: Him and Seek	Infogrames	Nov.
Tomb Raider: The Prophecy	Ubi Soft	14. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	21. Nov.
Wer wird Millionär	Digital	22. Nov.
Woody Woodpecker	Kemco	Nov.

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Dave Mirra Freestyle BMX 3	Acclaim	Dez.
Defender	Konami	Anfang Dez.
Justice League of America	Konami	Anfang Dez.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Dez.
Powerpuff Girls	Konami	5. Dez.
Worms Blast	Ubi Soft	5. Dez.

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

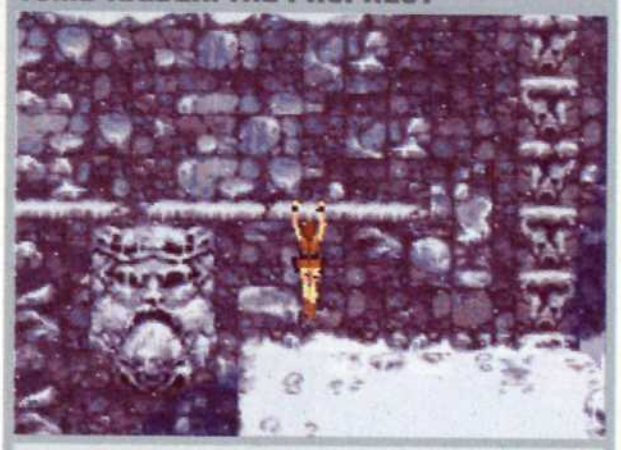
An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

ECKS VS. SEVER 2

Leider kommt die liebliche Lucy Liu auf dem Game Boy Advance nicht richtig zur Geltung.

Hersteller:	Konami
Termin:	28. November
Genre:	Action

TOMB RAIDER: THE PROPHECY



Zusätzlich zum Test in dieser Ausgabe gibt es sexy Lara als Figur zu gewinnen!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Erhältlich
Genre:	Action-Adventure

STAR WARS EPISODE II: DROID ARMY

Ob die neuen Droiden das Spiel zu einem echten Knüller machen? Wir sind gespannt.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte November
Genre:	Action

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Zumindest auf dem Game Boy Advance könnt ihr schon Anfang November die zwei Türme erkunden.

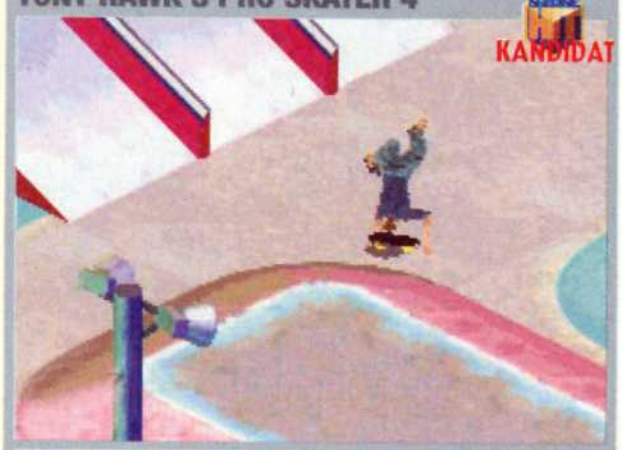
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	8. November
Genre:	Action-Adventure

METROID FUSION

Der Test in dieser Ausgabe lässt keine Fragen offen. Fabian war jedenfalls hellauf begeistert von dem Titel.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	Action

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



In der nächsten Ausgabe klappt es dann hoffentlich endlich auch mal mit dem Test.

Hersteller:	Activision
Termin:	21. November
Genre:	Trendsport

ZELDA

Nichts Neues an der Zelda-Front. Ein Veröffentlichungstermin ist noch nicht in Sicht.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	Super Mario Sunshine	GC	91%	1
2. 1	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	5
3. 2	Resident Evil	GC	88%	2
4. 5	Luigi's Mansion	GC	87%	6
5. 3	Pikmin	GC	88%	5
6. WE	Zelda: Ocarina of Time	N64	97%	45
7. 9	Golden Sun	GBA	85%	8
8. 6	Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	4
9. 8	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	5
10. 4	Star Wars Rogue Sqaudron II	GC	90%	6
11. 15	Bloody Roar: Primal Fury	GC	82%	4
12. NEU	Lost Kingdoms	GC	83%	1
13. WE	F1 2002	GC	77%	2
14. WE	Crazy Taxi	GC	85%	2
15. 10	Burnout	GC	85%	5

PLATZ 1: Super Mario Sunshine

PLATZ 2: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 3: Resident Evil

Nach mehreren Monaten hat der dicke Rohrverleger seine Kollegen vom ersten Platz geboxt und sich in seinem eigenen Abenteuer an die Spitze katapultiert. Auch die Zombies von *Resident Evil* konnten Mario nicht gefährlich werden. Mit *Zelda: Ocarina of Time* tummelt sich mal wieder ein N64-Spiel unter den Top 10.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	Super Mario Sunshine	GC	91%	1
2. 1	Resident Evil	GC	88%	2
3. NEU	Turok Evolution (engl. Version)	GC	79%	1
4. NEU	WWE Wrestlemania X8	GC	73%	1
5. 2	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	5
6. NEU	Beach Spikers	GC	85%	1
7. NEU	Need for Speed: Hot Pursuit 2	GC	87%	1
8. NEU	Turok Evolution (dt. Version)	GC	79%	1
9. 3	Aggressive Inline	GC	89%	2
10. 4	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	5

PLATZ 1 (GC): Super Mario Sunshine

PLATZ 1 (GBA/GB): Yoshi's Island

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	1
2. NEU	Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	GBA	--	1
3. 1	Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer	GB	58%	4
4. NEU	Fohlen Felix in Gefahr	GB	--	1
5. WE	Golden Sun	GBA	85%	7

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1. 2	Zelda	GC	Nintendo	16
2. 1	Starfox Adventures	GC	Nintendo	13
3. 5	Resident Evil Zero	GC	Capcom	4
4. 6	Mario Party 4	GC	Nintendo	5
5. 10	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Squaresoft	2
6. 4	Metroid Prime	GC	Nintendo	10
7. 7	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GC	Electronic Arts	2
8. NEU	Phantasy Star Online Episode I & II	GC	Sega	1
9. NEU	StarCraft: Ghost	GC	Blizzard	1
10. WE	Tony Hawk's Pro Skater 4	GC	Activision	2

PLATZ 1: Zelda

Zelda hat sich tapfer nach oben gekämpft und belegt nun wieder den Platz 1. Einen großen Satz nach vorne hat *Final Fantasy: Crystal Chronicles* gemacht. Eurem Interesse an diesem Titel tragen wir mir einem Vorschaubericht in dieser Ausgabe Rechnung.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Kommt inzwischen meist nur noch im Büro dazu, GameCube-Spiele in aller Ruhe zu spielen. Sein Sohn Luca verlangt zu Hause die volle Aufmerksamkeit vom Papa.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Starfox Adventures
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Freut sich Hans schon sehr auf *Metroid Prime*.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Fühlt sich berufen, seinen jüngeren Redaktionskollegen die (erste) Neue Deutsche Welle näher zu bringen, und beschallt daher das Büro mit Liedern von Andreas Dorau.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
BloodRayne
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Ecks vs. Sever 2
Nach Redaktionsschluss?
Hat Jens aufgrund der heißen Agentin Blood-Rayne keine Augen mehr für Lara Croft.

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Kerstin ist überglücklich! Nachdem ihre geliebte Katze über vier Wochen spurlos verschwunden war, stand sie nun ausgehungert, aber gesund wieder vor ihrer Wohnungstür.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Spyro: Enter the Dragonfly
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tomb Raider
Nach Redaktionsschluss?
Wundert sich Kerstin, wie viel Futter eine ausgehungerte Katze auf einmal mampfen kann.

UDO CRNJAK
25.VOLONTÄR

Misst bei den Kollegen ständig die Temperatur und fragt Jens, ob er ihn waschen oder ihm aufs Klo helfen soll. Er kann seine Wurzeln als Krankenpfleger halt nicht ganz verbergen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Die Hard Vendetta
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Harmony of Dissonance
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Udo verzweifelt, seine Grippe in den Griff zu kriegen.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

So ein Mist! Als Fabian gerade den Endgegner bei *Eternal Darkness* niedermetzeln wollte, gingen buchstäblich alle Lichter aus. Bald hat Fabian aber wieder Strom.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Starfox Adventures
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Kauft Fabian neue Kerzen, weil seine alten beim Stromausfall verbraucht wurden.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Verweilt zurzeit in Südafrika. Dort ist er wahrscheinlich auf Safari und beobachtet die „Big Five" (Elefanten, Nashörner, Löwen, etc.). Hoffentlich passiert nix ...

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Freekstyle
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Duke Nukem Advance
Nach den Busch-Touren?
Gönnt sich Christian ein gutes Glas südafrikanischen Rotwein auf der Veranda.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Nach einer Odyssee quer durch Deutschland inklusive Superstaus und kaputten Autos hat Alexandra nun endlich einen männlichen Genossen für ihren Papagei gefunden.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
BloodRayne
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tomb Raider
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Ali, ihre beiden Papageien miteinander zu verkuppeln.

STEFANIE SÄMANN
23, JUNIOR DESIGNER

Ist zusammen mit ihrem Freund in ein Haus aufs Land gezogen, um das WG-Leben zu genießen. Für den Fuhrpark steht sogar eine eigene Scheune bereit!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Starfox Adventures
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Wer wird Millionär
Nach Redaktionsschluss?
Verbringt Stefanie viel Zeit damit, es sich in ihrem neuen Heim gemütlich einzurichten.

FABIAN HÜBNER
17, Auszubildender Mediendesigner

Schon nach kurzer Zeit hat sich Fabian als wichtiger Bestandteil des Layout-Teams etabliert und investiert einen Großteil seines Azubi-Gehalts in neue DVDs.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
TimeSplitters 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Golden Sun
Nach Redaktionsschluss?
Kämpft Fabi gegen die vollständige soziale Isolation und trifft sich mit alten Freunden.

SPIEL DES MONATS

Starfox Adventures

Vorbildlich! Nintendo hat uns rechtzeitig vor Redaktionsschluss eine testfähige PAL-Version von *Starfox Adventures* zukommen lassen, so dass wir euch in dieser Ausgabe im Rahmen eines ausführlichen Tests die deutsche Version des Titels präsentieren können. Den Test mit dem Superfuchs gibt es ab

SEITE 34

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Ace Golf 59
Bomberman Generation 60
Casper 59
Die Hard Vendetta 40
FIFA Football 2003 42
Godzilla: Destroy all Monsters Melee 60
Kelly Slater's Pro Surfer 52
Largo Winch 58
Madden NFL 2003 58
Mario Party 4 48
Matt Hoffman's Pro BMX 2 60
Mystic Heroes 60
Need for Speed: Hot Pursuit 2 50
NHL 2003 53
NHL Hitz 2003 59
Robotech Battlecry 59
Rocky 44
Scooby Doo: Nacht der 100 Schrecken 56
Spyro: Enter the Dragonfly 54
Starfox Adventures 34
Star Wars: The Clone Wars 51
TimeSplitters 2 38
Top Gun: Combat Zones 57

IMPORT-TEST

BloodRayne 76

GAME BOY ADVANCE

Ecks vs. Sever 2 68
Godzilla Domination 70
Metroid Fusion 66
Powerpuff Girls: Him and Seek 70
Reign of Fire 68
Tomb Raider: The Prophecy 67
Wer wird Millionär 70
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5 70

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

Billiger Klon oder frecher Zelda-Killer? Wir nehmen die PAL-Version von Fox McClouds Landgang **ausführlich unter die Lupe.**

Starfox Adventures

N-ZONE HIT

Nach einer Entwicklungszeit von über drei Jahren und diversen Messe-Präsenzen erblickt der letzte Rare-Titel für den GameCube das Licht der Welt. Schon früh wurde der Titel um den findigen Weltraumfuchs gehypt und als *Zelda*-Killer ausgemacht. In der Tat spielt sich *Starfox Adventures* in vielen Belangen exakt wie *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Besser gut geklaut als selber schlecht gemacht, haben sich die Entwickler wohl gedacht. Dass die Rechnung aufgegangen ist, beweist die herausragende Qualität von Rares Abschiedstitel für den GameCube.

DER ANFANG VOM ENDE

Eigentlich hätte es ein so schöner Tag werden können. Fox McCloud und seine Crew haben ihre letzten Aufträge erfolgreich gemeistert und warten nur noch auf die Überweisung der Belohnung aufs Konto. Plötzlich meldet sich General Pepper über Funk und teilt ihnen mit, dass das Geld erst nach dem Beenden der nächsten Mission überwiesen wird. Der Dinosaurier-Planet droht zu explodieren und die gesamte Lylat-Galaxie in Mitleidenschaft zu ziehen. Vorbei ist die Zeit der ruhenden Füße – ein neues Abenteuer beginnt. Also reisen Fox, Slippy, Peppy und Rob zum Dinosaurier-Planeten, Falco Lombardi hat sich ja zur rechten Zeit abgesetzt. Schon bald stellt sich heraus, dass der fiese Diktator General Scales hinter den merkwürdigen Geschehnissen steckt. Erzählt wird die Story in grandios inszenierten Zwischensequenzen, die jedoch von der Atmosphäre her nicht ganz an *Eternal Darkness* heranreichen. Um euch aber die Spannung nicht zu nehmen, verzichten wir auf weitere Details über die Hintergrundgeschichte. Anders als in den bisherigen *Starfox*-Spielen ist das neueste Abenteuer von Fox McCloud kein Weltraum-Shooter, sondern ein rein-

GLÜCKSSPIEL Mit dem hinterlistigen Shopbesitzer könnt ihr gelegentlich verhandeln.

Leg das sofort wieder hin! Du hast nicht genügend Peser!

STAR WARS Die Weltraumabschnitte stellen eine nette Abwechslung dar.

rassiges Action-Adventure. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Fox McCloud und steuert ihn über den Planeten. Von den zahlreichen Dinosauriern erhält er wertvolle Informationen, was auf dem Planeten passiert ist und wo man sich als Nächstes hinwenden muss. Außerdem wird einem auf einer Übersichtskarte das nächste Ziel immer eingeblendet. Kommt man an einer Stelle dennoch nicht weiter, kann man sich von Slippy jederzeit nützliche Hinweise geben lassen. Leider sind diese meist viel zu hilfreich und nicht so vage wie die Tipps der Fee Navi aus *Ocarina of Time*. Wer sich also den Spielspaß nicht vermiesen lassen möchte, der sollte Slippy wirklich nur in dringenden Notfällen kontaktieren. Fox ist bei seinem Abenteuer aber nicht die ganze Zeit zu Fuß unterwegs. Gelegentlich muss er sich auch auf einem Snowbike Wettrennen mit den fiesen Schergen von General Scales liefern oder in seinem Weltraum-Fighter, dem Arwing, auf einen Halbmond im Orbit des Planeten fliegen. Netterweise kann man in diesen recht simplen Weltraumszenen Punkte sammeln und seine Highscores immer weiter verbessern. Dies trägt zwar nichts zum Spielspaß bei, ist aber ein nettes Spielchen für zwischendurch.

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN

Schon nach kurzem Aufenthalt auf dem Planeten trifft Fox auf Prince Tricky, einen kleinen Triceratops, der ihm fortan hilfreich zur Seite steht. Der freche Dino hört, solange er regelmäßig mit Pilzen gefüttert wird, aufs Wort, buddelt Geheimnisse aus, gräbt

INFO KURZ UND KNAPP

Wusstet ihr schon, dass ...

... sich *Starfox Adventures* in Japan schon 200.000 Mal verkauft hat? Für ein nicht-japanisches Spiel darf dies als Erfolg gewertet werden.

... die PAL-Anpassung wieder sehr gut gelungen ist und Nintendo dem Titel sogar einen 60-Hertz-Modus spendiert hat?

... in der Anleitung zu *Starfox Adventures* eine Erklärung für die Dinosaurier-Sprache aus dem Spiel steht?

... Fox McCloud bereits in zwei Weltraum-Shootern aufgetreten ist (SNES + N64) und Namco zurzeit an einem klassichem Shoot-'em-Up-Nachfolger arbeitet, der 2003 erscheinen soll?

... dass *Starfox Adventures* am selben Tag erscheint wie der kabellose Wavebird-Controller von Nintendo?

ES WARD LICHT In einigen Spielabschnitten kommt ihr nur mit einer Laterne samt Flimmerfliegen weiter.

DONNERWETTER Diesem Luftschiff müsst ihr zu Beginn des Spiels den Garaus machen.

INFO DINOSAUR PLANET

Es war einmal...

Betrachtet man das fertige Spiel, kann man kaum glauben, dass *Starfox Adventures* nicht von Grund auf für den GameCube entwickelt wurde. Ursprünglich sollte der Titel noch auf dem N64 erscheinen.

Starfox Adventures hat einen langen Weg hinter sich. Als eines der letzten Highlights war der Titel Ende 2000 noch für das N64 geplant und sollte auf einem satten 512-MBit-Modul erscheinen. Damals hatte Fox McCloud noch nichts mit dem Titel zu tun, als Hauptdarsteller des Spiels wurden Sabre und Krystal vorgestellt. Doch dann entschied man sich bei Nintendo dafür, *Starfox*-Charaktere in das Spiel zu integrieren. Unten erkennt ihr ein paar Bilder, welche die grafischen Unterschiede zur GameCube-Version deutlich machen. Wer noch eine N-ZONE 07/2000 bei sich herumliegen hat, wird dort ein anderthalb Seiten langes Preview zu dem Titel finden.

MOTIVIEREND Starfox Adventures wird im Spielverlauf immer besser.

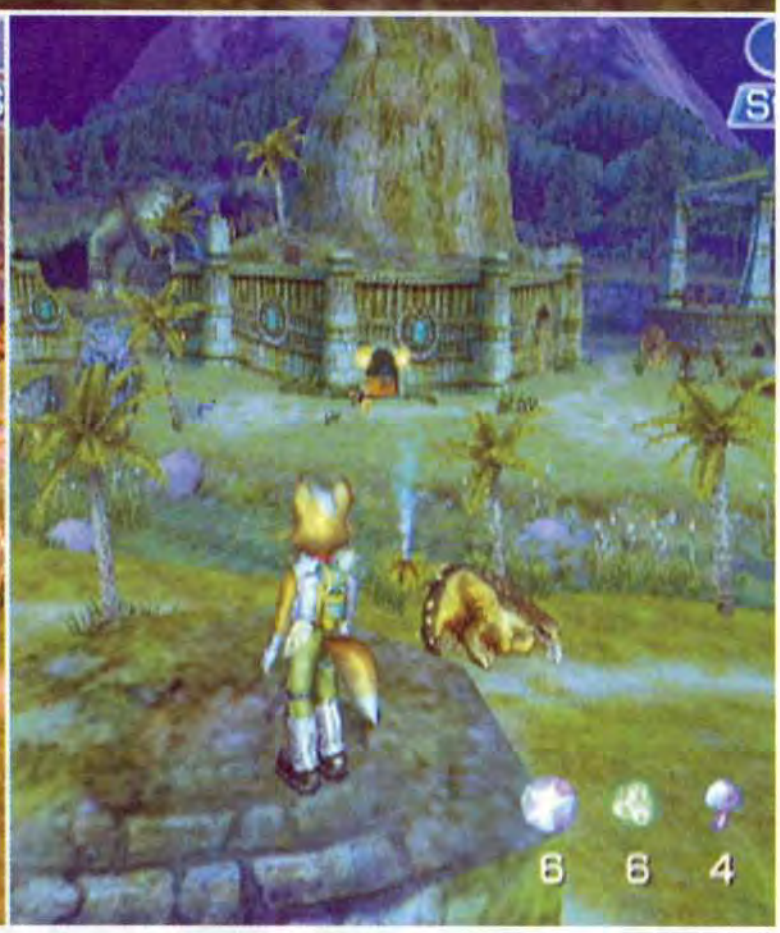
PRÄCHTIG Fox' Fell sowie die Licht- und Schatteneffekte sind genial gelungen.

HEISS Die Schwarzeis-Minen sind ein gefährlicher Ort.

Tunnel oder spuckt Feuer. Praktischerweise hilft er Fox auch bei einigen Schalter-Rätseln, die der Weltraumfuchs alleine nicht bewältigen könnte. So gibt es beispielsweise, wie bei fast jedem Action-Adventure, Türen, die sich nach einem Druck auf einen Schalter öffnen, aber auch wieder schließen, sobald der Druck auf den Schalter nachlässt. Bei *Zelda* findet man dann meist ganz zufällig eine Kiste in der Nähe des Schalters; bei *Starfox Adventures* sagt man Prince Tricky dagegen einfach, er solle auf dem Schalter warten, bis man durch das Tor hindurchgeschritten ist. Günstigerweise braucht man sich nicht darum zu kümmern, wie der kleine Dino weiterkommt. Bis auf einige Stellen, wo Fox erst die Rahmenbedingungen schaffen muss, findet Prince Tricky immer einen Weg, dem Weltraumfuchs zu folgen. Die clevere Miteinbeziehung eines weiteren kontrollierbaren Spielcharakters in die Rätsel verleiht *Starfox Adventures* einen frischen Touch. Hoffentlich schauen sich Nintendo und diverse andere Hersteller dies von *Starfox Adventures* ab. Die Steuerung von Fox McCloud gestaltet sich als denkbar unkompliziert. Jeder, der mit der Steuerung von Link in *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* zurechtgekommen ist, wird sich bei *Starfox Adventures* sofort heimisch fühlen. Ihr steuert Fox mit dem linken Analogstick, während euch die Kamera automatisch folgt. Ist der Blickwinkel trotz der guten Kamera doch einmal ungünstig, könnt ihr die Kamera mit einem Druck auf die L-Taste sofort hinter Fox zentrieren. A dient als Multifunktionstaste, mit der ihr beispielsweise Schalter umlegen, Gegenstände hochheben und mit Personen reden könnt. Außerdem nutzt ihr die A-Taste auch, um Fox' Hauptwaffe im Spiel, einen magischen Zauberstab, zu zücken und Feinde zu bekämpfen. Es ist sehr hilfreich, dass ein Gegner automatisch anvisiert wird, sobald er in eurer Nähe auftaucht und ihr den Stab gezückt habt. So angenehm dieser Luxus auch ist, haben wir doch die Möglichkeit vermisst, den anvisierten Feind zu wechseln. Allzu tragisch ist dies allerdings nicht, da euch immer nur der Feind zu schaffen macht, den ihr gerade im Visier habt. Die anderen halten sich dezent im Hintergrund. Fox' Stab dient aber nicht nur als Waffe. Mittels verschiedener Upgrades, die ihr im Spiel erhaltet, wird der Stab auch zur Schusswaffe oder zum Jetpack (nur an vorgegebenen Stellen) umfunktioniert. Ähnlich wie bei *Zelda* wird an Vorsprüngen automatisch gesprungen. Sehr praktisch erschien uns auch die Möglichkeit, Gegenstände aus dem Inventar sowie die Befehle von Prince Tricky mittels des C-Sticks auswählen zu können. Auf X und Y könnt ihr häufig benutzte Gegenstände platzieren, während ihr mit B aus sämtlichen Menüs wieder herauskommt und Fox' Stab wegstecken könnt.

TECHNISCHE FINESSEN

Die Grafik von *Starfox Adventures* gehört ohne Zweifel zu den besten, die wir je in einem Videospiel gesehen haben. Angefangen bei den grandiosen Licht-, Schatten- und Felleffekten über das spiegelnde Wasser bis hin zur fantasievollen Gestaltung des Dinosaurierplaneten – dieses Spiel ist eine grafische Wonne. Der Preis dieser wunderschönen Optik ist ein gelegentliches Ruckeln, das insbesondere beim Überblicken großer Areale auftritt. Die Spielbarkeit ist dadurch zwar nicht beeinträchtigt, auffällig ist es aber dennoch. Der Sound bewegt sich auf einem ähnlich hohen Niveau wie die Grafik. So ist die Musik komplett interaktiv und ändert sich, sobald ihr



ATEMBERAUBEND Das Wasser im Spiel sieht schlichtweg genial aus. (oben)
NETT Die Tag- und Nachtwechsel sehen hübsch aus, haben aber spielerisch keine Bedeutung. (unten)

einen neuen Abschnitt betretet oder ein Gegner auftaucht. Lediglich einige Melodien, wie beispielsweise das klassische Lylat-Wars-Thema, sind von der Instrumentalisierung nicht gut gelungen. Die Sprachausgabe steht der Musik in nichts nach. Jeder Charakter bietet eine individuelle Sprachausgabe, die perfekt zum jeweiligen Wesen passt: Während Slippy mit quäkender Froschstimme daherbrabbelt, lispelt der hinterlistige Shopbesitzer mit einem ironischen Unterton, so wie man es von einem zwiespältigen Gesellen erwarten darf. Einige Geschöpfe reden gar in einer komplett eigenen Sprache; diese Gespräche sind aber gottlob untertitelt. Mit Untertiteln versehen sind in der deutschen Version übrigens sämtliche Dialoge, da man sich bei Nintendo dazu entschieden hat, die ausgezeichnete englische Sprachausgabe nicht durch deutsche Stimmen zu ersetzen – in Anbetracht des erheblichen finanziellen Aufwandes, den eine komplette Synchronisation erfordert, ein nachvollziehbarer Gedanke. Außerdem haben PSone-Besitzer ja mit Sicherheit noch die schlechte deutsche Synchronisation des Blockbusters *Metal Gear Solid* im Ohr. Prinzipiell würden wir uns am ehesten die Wahl zwischen einer englischen und einer deutschen Tonspur wünschen, so können wir aber auch gut mit der englischen Sprachausgabe leben. Man darf übrigens sehr auf *Zelda* für den GameCube gespannt sein, das überhaupt keine Sprachausgabe bieten wird. Wer übrigens über das passende Equipment verfügt, darf einen speziellen 16:9-Modus sowie die Unterstützung von Dolby Pro Logic II aktivieren. Neben Grafik und Sound haben es uns auch die nicht vorhandenen Ladezeiten angetan. Offensichtlich hat Rare es verstanden, die Daten so geschickt im Hintergrund zu streamen, dass man keine Sekunde warten muss. Top!

FOX IM FAZIT

Starfox Adventures ist ein klasse Spiel, das den Erwartungen gerecht wird. Dank der tollen technischen Präsentation und der schön inszenierten Geschichte wird man für die Dauer des Spielens in eine fantastische Welt entführt. Wer sich den Spaß aber nicht nehmen lassen möchte, sollte auf die Tipps von Slippy nur in Notfällen zurückgreifen, da man so die Spielzeit auf unter 20 Stunden drücken kann. Außerdem hätten dem Spiel ein paar frische Ideen ganz gut getan. Nichtsdestotrotz ist es ein sehr gutes Game. Wer auf Action-Adventures steht, muss sofort zugreifen, alle anderen sollten zumindest mal Probe spielen. Man darf sehr gespannt sein, wie sich Miyamotos *Zelda*-Spiel für den GC im kommenden Frühjahr schlägt.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
vermisst Falco.

Operation geglückt – *Starfox* macht auch am Boden einen Heidenspaß. Fox' zweiter GameCube-Auftritt (nach *Super Smash Bros. Melee*) ist ein frecher *Zelda*-Klon, der zu den besten derzeit erhältlichen GameCube-Spielen zählt. Ein paar frische Ideen hätten Rares Abschieds-Spiel aber ganz gut getan. Dennoch ist *Starfox Adventures* ein Spitzen-Spiel, das in keiner GameCube-Spielesammlung fehlen sollte.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

STARFOX ADVENTURES — 91%
Nintendo
Fox McClouds erster Action-Adventure-Auftritt ist ein gefundenes Fressen für all diejenigen, die nicht länger auf *Zelda* warten wollen.

Eternal Darkness — 90%
Nintendo
Nintendos Psycho-Horror-Spiel geht an die Nerven, lockt einen aber dank der fantastischen Geschichte immer wieder vor den Fernseher.

Resident Evil — 88%
Electronic Arts
Wer einen schwachen Magen hat, sollte sich den Titel besser nicht zulegen. Die Zombie-Jagd bietet die wohl beste Grafik auf dem GC.

TEST
STARFOX ADVENTURES

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	20+ Spielstunden
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller **Nintendo**	Termin **22. November**
Preis **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Dolby Pro Logic II, 60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
89%	90%	92%	91%

„Ein **optischer und spielerischer Hochgenuss**, der nur einige kleinere Mängel aufweist."

VERBECHER In Chicago müsst ihr Unterwelt-König Big Tony dingfest machen.

INTELLIGENT Die Gegner rollen sich aus dem Weg, verstecken sich oder holen Verstärkung.

VORSICHT Ihr solltet Selbstschussanlagen rechtzeitig außer Gefecht setzen.

GEFÄHRLICH Auf der Dammkrone in Sibirien verstecken sich Heckenschützen.

INFO FÜR MULTI-KONSOLEROS

Versions-Check

***TimeSplitters 2* erscheint auf allen Next-Generation-Konsolen. Multi-Konsoleros haben also die Qual der Wahl.**

Während die Grafik auf allen Konsolen relativ gleich aussieht, kann die Xbox-Version als einzige Dolby-Digital-Sound bieten. Die Ladezeiten sind auf der PS2 am längsten, Xbox und GameCube dagegen ungefähr gleich lang. Außerdem gibt es auf der PS2 minimale PAL-Balken, Xbox und GameCube kommen ohne schwarze Streifen aus. Aber egal welche Version ihr euch auch kauft, *TimeSplitters 2* stellt auf allen Konsolen ein Klasse-Spiel dar.

TimeSplitters 2

N-ZONE HIT

Seit Perfect Dark auf dem Nintendo 64 warten Nintendo-Anhänger auf einen richtigen **Ego-Shooter-Kracher** für ihre Konsole. Jetzt ist er endlich da!

Nachdem James Bond als *Agent im Kreuzfeuer* die Ego-Shooter-Fans zum Launch des GameCube einigermaßen zufrieden stellen und *Turok Evolution* die hohen Erwartungen nicht erfüllen konnte, kommt mit *TimeSplitters 2* nun neues Action-Futter. Die Qualität des Free-Radical-Shooters ist dabei überraschend gut und knüpft an alte *Perfect Dark*-Zeiten an.

DIE GESCHICHTE

Die Zukunft der Menschheit steht mal wieder auf dem Spiel. Skrupellose Außerirdische manipulieren mittels Zeitreisen in der Geschichte herum, um die Menschheit auszulöschen. Eine Spezialeinheit startet einen Angriff auf die Raumstation der Aliens, von der die Zeitreisen durchgeführt werden. Nach einem harten Kampf sind zahlreiche Aliens durch das Zeitportal

entkommen und nur zwei Elite-Soldaten übrig geblieben. Unsere beiden Spezialisten geben dennoch nicht auf. Während einer zurückbleibt, um die Zeitkonsole zu bedienen, springt der andere direkt durch das Zeitportal, um die entkommenen Aliens aufzuhalten. Warum sich unser Held direkt nach der Ankunft in den jeweiligen Zeitepisoden aber immer in eine andere Person verwandelt, bleibt unklar. Auch wenn die Story nicht durchweg logisch ist, überzeugt vor allem die famose Spielbarkeit des Titels. Die Steuerung orientiert sich dabei an dem mittlerweile zum Standard gewordenem Setup mit beiden Analogsticks, lässt sich aber ansonsten völlig frei konfigurieren. Das ist ein großer Pluspunkt! Die insgesamt 10 Einzelspieler-Missionen sind ähnlich aufgebaut wie bei *Perfect Dark* und dem indizierten Bond-Shooter. Das bedeutet, euch werden bestimmte Missionsziele vorgegeben. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer ist die Anzahl der zu erfüllenden Ziele. Eure Aufgaben reichen vom Zerstören bestimmter Objekte über die Reaktivierung eines Generators bis hin zum Ausschalten gefährlicher Personen. Das zur Verfügung stehende Waffenarsenal passt sich dabei der jeweiligen Zeitepisode an. Während ihr im Chicago der 30er-Jahre hauptsächlich die altertümlichen Tommy-Gun-Maschinengewehre einsetzt, dürft ihr in einer Roboterfabrik im Jahr 2315 auf heiße Lasergewehre zurückgreifen. Das Tollste am Story-Modus ist aber, dass ihr ihn auch zu zweit durchspielen könnt. Dabei ist es – anders als bei *Perfect Dark* – egal, ob ihr einen Level bereits alleine oder zu zweit abgeschlossen habt.

INFO TIMESPLITTERS 1

Der Vorgänger

***TimeSplitters 2* ist, wie die Zwei im Titel schon verrät, der Nachfolger eines bereits vorhandenen Spiels. Spieler die jedoch nur Nintendo-Konsolen besitzen, haben so eventuell noch gar nichts vom Vorgänger mitbekommen.**

TimeSplitters erschien Anfang 2001 für die PlayStation 2. Die Geschichte unterscheidet sich dabei nicht vom Nachfolger. Auch hier versuchen fiese Aliens, der Menschheit durch Zeitsprünge den Garaus zu machen. Leider war der erste Teil nicht ganz so fesselnd wie der grandiose Nachfolger und konnte lediglich im Mehrspielermodus überzeugen. Unser Schwestermagazin *PLAYZONE* vergab in Ausgabe 01/2001 aber immerhin noch 76 % für das erste Spiel von Free Radical.

DIE REFERENZ

Neben dem tollen Story-Modus darf man sich auch im simplen Arcade-Modus austoben. Auch hier sind bestimmte Missionen zu erfüllen. So müsst ihr beispielsweise möglichst unbeschadet in eine Militärbasis eindringen. Insgesamt erinnert der Arcade-Modus etwas an die Challenges aus *Perfect Dark*. Auch diese konnte man erst nach und nach freispielen. Abgerundet wird das Spielvergnügen durch insgesamt 16 Mehrspieler-Arenen, die ihr aber teilweise ebenfalls erst erspielen müsst. Die bekannten Variationen von Capture the Flag oder Deathmatch dürfen natürlich genauso wenig fehlen wie Computergegner. Leider gerät das Spiel etwas ins Ruckeln, sobald der Bildschirm geteilt wird und Bots hinzukommen. Da man jedoch die Anzahl der Bots einstellen kann, bestimmt man den Grad des Erträglichen selbst. Auf jeden Fall bietet *TimeSplitters 2* einen der besten Mehrspielermodi, die wir in einem Konsolen-Ego-Shooter bisher gesehen haben. Die relativ polygonarme Grafik kann das hohe Niveau des Gameplays nicht ganz halten, zumal die Texturen etwas bieder aussehen. Dafür läuft der Einspieler-Modus stets flüssig und mit einer stabilen Bildrate. Daran könnten sich andere Firmen ruhig mal ein Beispiel nehmen. Die Akustik von *TimeSplitters 2* überzeugt mit kernigen Soundeffekten und einem unaufdringlichen, aber stets passenden Soundtrack. Alles in allem stellt *TimeSplitters 2* eines der besten und durchdachtesten Action-Spiele für den GameCube dar – das sollte sich kein Ego-Shooter-Fan entgehen lassen!

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
reist durch die Zeit.

TimeSplitters 2 spielt sich sehr wie *Perfect Dark* oder auch der indizierte Bond-Shooter. Kein Wunder, arbeiteten doch einige Free-Radical-Mitarbeiter zuvor noch bei Rare. Mich hat *TimeSplitters 2* von Beginn an in den Bann gezogen und ich kann jedem, der auch nur ein wenig auf Ego-Shooter steht, den Kauf dieses Produktes empfehlen.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TIMESPLITTERS 2 88%
Eidos
Der neue Vorzeige-Ego-Shooter wurde von Free Radical entwickelt und stellt die neue Referenz für den GameCube dar.

Die Hard: Vendetta 86%
Vivendi Universal Interactive
Die Hard konnte uns, trotz mittelprächtiger Grafik, überzeugen. Bruce Willis' Synchronstimme sorgt für den richtigen Charme.

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer 83%
Electronic Arts
Der Top-Agent hat nichts verlernt und glänzt in diesem Ego-Shooter. In der nächsten Ausgabe startet er in eine neue Mission (*Nightfire*).

GRANDIOS Der Zweispieler-Modus gehört zum Besten, was Konsolen-Ego-Shooter zu bieten haben.

TEST
TIMESPLITTERS 2

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	10 + 16 (Multi)
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.eidos.de**

Hersteller: **Eidos**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	85%	90%	88%

„Gute Grafik, krachender Sound, famose Spielbarkeit – so wird man zur neuen Referenz!“

Die Hard Vendetta

Der Superbulle schlägt wieder zu! In dem exklusiven Abenteuer könnt ihr „typische" Polizeiarbeit leisten.

Manche Menschen behaupten, dass es Pech ist, wenn einem der Salzstreuer beim Essen aufgeht. Über solche Leute kann John McClane nur lachen. Seine Pechsträhnen haben für drei Hollywood-Streifen gereicht und übertreffen jede Definition von Pech bei weitem. Er musste sich bereits mit den übelsten Subjekten erbitterte Kämpfe liefern. Der Sohn eines dieser Terroristen nimmt es ihm sehr übel, dass John bisher einen sehr guten Job gemacht hat. Die Rede ist von Piet Gruber. Er hat Blutrache geschworen und schreckt vor keinem noch so grausamen Mittel zurück, um an sein Ziel zu gelangen. So kommt es, dass er sich an Lucy, McClanes Tochter, vergreift. Das wiederum nimmt Papa natürlich sehr persönlich und will dafür sorgen, dass Piet ebenso ins Gras beißt wie schon sein Vater.

THE SHOW MUST GO ON!

Der erste Einsatzort ist ein Museum, in dem sich viele Geiseln befinden. Das macht die ganze Sache etwas heikel, denn es gilt nicht nur, die Terroristen unschädlich zu machen, sondern auch, die Geiseln zu retten. Bei diesen Aktionen ist äußerste Vorsicht geboten und zu unüberlegtes Handeln hat rasch den Tod eines Passanten zur Folge. Das Verhaften von verdächtigen Personen ist ebenfalls ein grundlegendes Element. Ballert ihr zum Beispiel die Mitglieder einer Straßengang einfach über den Haufen, bekommt ihr nicht den Namen des Anführers heraus und könnt nicht den Unterschlupf der Gang aufmischen. Ein besonders interessantes Element ist der „Helden-Modus". Habt ihr ihn aktiviert, verbessern sich eure Reflexe und Fähigkeiten um ein Vielfaches und ihr könnt eine ganze Reihe von Gegnern aus dem Weg räumen, ohne dass

BRENZLIG In dieser Situation ist besondere Vorsicht geboten, damit die Geisel am Leben bleibt.

SPEZIALEINSATZ In der U-Bahn seid ihr auf das Nachtsichtgerät angewiesen.

ÜBERMACHT In dieser aussichtslosen Situation bleibt nur noch die Flucht.

sie den Hauch einer Chance haben. Die Entwickler haben sich sichtlich Mühe gegeben, ein abwechslungsreiches und forderndes Abenteuer zu erschaffen, bei dem es nicht nur auf hirnloses Ballern ankommt.

AND ACTION!

Neben dem Museum besucht ihr im Laufe des Spieles auch öffentliche Plätze, verwinkelte Katakomben einer U-Bahn-Station, ein Kino, das Polizeipräsidium oder eine Thunfischfabrik. Die einzelnen Areale warten dabei mit schicken kleinen Details auf. In einem Kaufhaus sind zum Beispiel noch die Umkleidekabinen mit verängstigten und teilweise leicht bekleideten Personen besetzt. In den U-Bahn-Schächten befinden sich viele Obdachlose, die um brennende Mülltonnen stehen oder völlig betrunken auf dem Boden liegen und singen. Das Charakterdesign ist ebenfalls ordentlich ausgefallen. Tätowierungen sind bei Gangmitgliedern eine beliebte Zierde, während die Terroristen in späteren Levels schwer bewaffnet und vermummt sind. Dennoch gibt es auch einige Wermutstropfen zu beklagen. Zu selten läuft das Spielgeschehen richtig flüssig über den Bildschirm. Es ist ständig ein dezentes Ruckeln zu bemerken, das bei größeren Arealen oder hohem Gegneraufkommen zunimmt. In musikalischer Hinsicht ist sehr gute Arbeit geleistet worden. Die Untermalung reagiert unter anderem auch auf Veränderungen im Spielgeschehen. Trefft ihr dann plötzlich auf einen Gegner, wird sie richtig hektisch und passt sich der Action an. Besonders gut kommt die originale Synchronstimme von John McClane. Bei den ganzen Kommentaren, die er so im Laufe des Spieles abgibt, muss man oft schmunzeln. Für die anderen Personen wurden leider oft unpassende Stimmen ausgewählt, was ziemlich störend wirkt. Alles in allem haben wir es hier dennoch mit einem sehr guten Ego-Shooter zu tun, der aber eindeutig auf ein erwachseneres Publikum zugeschnitten ist.

UDO CRNJAK

INFO ZYNISMUS

Sprücheklopfer

Was wäre John McClane ohne seine zynischen Sprüche, mit denen er die unmöglichsten Situationen auflockert? Hier ein Beispiel:

BÖSE JUNGS In späteren Levels wird das Feindaufgebot immer höher.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
freut sich auf Teil 4.

Meine Vorfreude auf diesen Titel war relativ hoch, denn ich war gespannt, wie sich der Superbulle bei seinem exklusivem Ego-Abenteuer macht. Und ich muss sagen, er macht seine Sache wirklich gut. Anfangs schreckte mich die Grafik doch etwas ab, aber die gute Musik und die erstklassige Umsetzung des Originalsynchronsprechers von Bruce Willis machten dieses Manko wieder wett. Die facettenreiche Spielbarkeit und die zynische Art der Hauptfigur fesseln einen für viele Stunden an den Controller. Einzig wirklich gravierender Schwachpunkt ist die Tatsache, dass keinerlei Mehrspieler-Modi eingebaut wurden.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TimeSplitters 2 — Eidos — **88%**
Bei *TimeSplitters 2* könnt ihr euch in verschiedenen Zeitepochen auf die Jagd nach Aliens machen.

DIE HARD VENDETTA — Vivendi Universal — **86%**
Zeigt der Gangsterwelt, dass mit John McClane nach wie vor nicht gut Kirschen essen ist. Vor allem nicht, wenn's um die Familie geht.

Turok Evolution — Acclaim — **79%**
Ihr pirscht durch urzeitliche Regenwälder und nehmt es mit fiesen und bösartigen Dinosauriern auf.

TEST
DIE HARD VENDETTA

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 6 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

Hersteller: Vivendi Universal	Termin: 29. November
Preis: Ca. € 60,-	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

Besonderheiten:
60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	80%	86%	**86%**

„Toller Ego-Shooter mit abwechslungsreichem Gameplay, der leider nur Solisten erfreuen wird."

LUFTHOHEIT Trotz guter Bewachung kommt der Spieler des BVB zum Kopfball.

SKANDAL! Im Management-Modus könnt ihr beispielsweise Olli Kahn zum BVB holen.

FIFA Football 2003

Nach der Generalüberholung zeigt sich FIFA nun als **waschechte** Fußball-Simulation.

Fans des FC Bayern sind nicht zu beneiden. Trotz des besten Kaders aller Zeiten ist die Truppe von Trainer Hitzfeld in der Champions-League-Vorrunde kläglich gescheitert. Wer diese Schmach wiedergutmachen will, kann seine geliebten Bayern bei *FIFA 2003* im Club Champions-Modus gegen 17 weitere europäische Top-Teams (darunter Real Madrid, Bayer Leverkusen oder FC Barcelona) antreten und (endlich mal wieder) siegen lassen. Neben diesem Modus stehen euch natürlich auch wieder altbekannte Möglichkeiten wie der Saison-Modus in einer von 16 Vereinsligen oder ein internationales Turnier mit mehr als 30 Nationalteams zur Auswahl.

NEUE ENGINE

Mit *FIFA Football 2003* soll die Abkehr vom seichten Gekicke hin zur authentischen Simulation endgültig vollzogen werden. Damit dies gelingt, wurde dem Spiel ein komplett neues Gameplay verpasst. Vorbei die Zeiten von endlosen Alleingängen, an den Schnüren gezogener Pässe und eines am Fuß klebenden Balls. Dank der neuen Spielmechanik laufen die Matches nun sehr viel realistischer ab. Dies merkt man am Passsystem ebenso wie an der Ballphysik. Da wird der Schuss vom grätschenden Verteidiger abgefälscht oder rollt beim Dribbling des Flügelstürmers ins Aus. Somit laufen die Partien so ab, wie man es sich wünscht: Es wird um jeden Ball gekämpft, und Torchancen müssen herausgespielt werden. Zu der aufgebohrten KI der Kicker zählen nun auch endlich Torhüter, die ihrer Berufsbezeichnung gerecht werden. Die Schlussmänner spielen sehr viel aufmerksamer mit und kommen nun bei brenzligen Situationen aus dem Kasten, um den Winkel zu verkürzen. Der eine oder andere ärgerliche Aussetzer bleibt allerdings nicht aus.

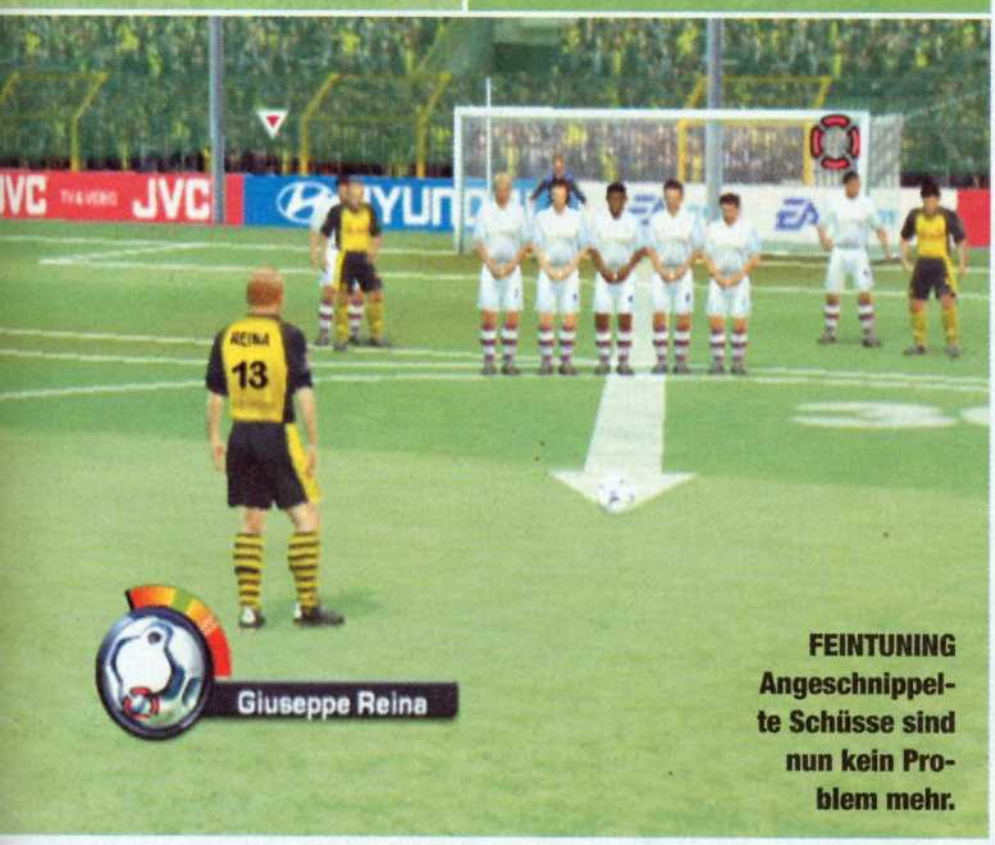
ABSOLUTE KONTROLLE?

Trotz des sehr viel anspruchsvolleren Spielverlaufs hat man die Spieler – dank der gelungenen Steuerung – schnell im Griff. Mit der L-Taste kann man Mitspieler beispielsweise in den freien Raum starten lassen. Wird der Pass in die Tiefe exakt gespielt, können so gegnerische Abwehrbollwerke gekonnt ausgehebelt werden. Flanken werden mit der X-Taste geschlagen, sobald der Flügelspieler auf Strafraumhöhe ist. Kopfbälle

FULMINANT Ronaldinho hämmert den Ball unhaltbar für David Seaman ins kurze Eck.

PASS Die gepunktete weiße Linie zeigt den Laufweg des Stürmers an.

WACHSAM Die Torhüter beherrschen ihren Strafraum nun besser.



FEINTUNING Angeschnippelte Schüsse sind nun kein Problem mehr.

werden nicht situationsbedingt mit der Schusstaste, sondern per Y-Knopf ausgeführt. Dies erweist sich als gewöhnungsbedürftig, da man hier noch häufig intuitiv die Schusstaste drückt. Die generelle Überarbeitung hat aber insgesamt auch der Steuerung gut getan. In Sachen Präsentation wird das gewohnt hohe Niveau gehalten. Spielermodelle und Animationen gefallen durch einen hohen Realitätsgrad, und in den virtuellen Hexenkesseln kommt dank wehender Fahnen, bengalischer Feuer und authentischer Gesänge aus den Fankurven echte Endspielstimmung auf. Der deutsche Kommentar von Florian König und Tom Bartels ist Geschmackssache und kann glücklicherweise auch ausgeschaltet werden.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
staunt nicht schlecht.

Respekt! Die Entwickler haben sich die Kritik an den Vorgängerversionen zu Herzen genommen und aus *FIFA* doch noch eine gut spielbare Fußballsimulation gemacht. Besonders das überarbeitete Gameplay bietet nun echte Kontrolle über das Spielgeschehen. Im höheren Schwierigkeitsgrad entwickeln sich somit packende Matches, bei denen die abwechslungsreichen Torchancen genau herausgespielt werden wollen. Ruckeleinlagen sucht man vergeblich und hinsichtlich der Präsentation war die Serie sowieso schon immer über jeden Zweifel erhaben. *FIFA Football 2003* ist nun endlich auch in Sachen Spielbarkeit top und somit für alle GameCube-Besitzer mit Fußball-Faible eine echte Empfehlung.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

FIFA FOOTBALL 2003 — 84%
Electronic Arts
Dank überarbeiteter Engine nun endlich auch in Sachen Gameplay und Ballphysik top und somit die unbestrittene Referenz.

FIFA Fußball WM 2002 — 82%
Electronic Arts
Das Spiel zur WM bot zwar schon erste Ansätze von Verbesserungen, erinnerte insgesamt aber noch zu sehr an das „alte" *FIFA*.

ISS 2 — 72%
Konami
Neben *FIFA Football 2003* die einzig ernst zu nehmende Fußballsimulation. In Sachen Präsentation aber deutlich schwächer.

TEST
FIFA FOOTBALL 2003

Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 54 Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Dt. Sprache , dt. Texte
Internet:	www.fifafootball2003.ea.com

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. 60,- €	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
83%	76%	85%	84%

„FIFA Football 2003 stellt dank neuer Engine **die neue Fußball-Referenz** auf dem GameCube."

THRUSTMASTER
fun to the cube
Vorsicht heiss!
Challenge 2 Racing Wheel
Firestorm™ Powershock Controller
Move'n Play Bag
Thrustmaster is a division of Guillemot Corporation
www.thrustmaster.de
www.shop-thrustmaster.de

In Rages Boxspiel dürft ihr die **Fäuste fliegen lassen.**

Rocky

Ihr seid von der Schule oder der Arbeit angenervt und wollt mal ein wenig Dampf ablassen? Bei *Rocky* habt ihr die Gelegenheit dazu – ohne dass irgendjemand wirklich zu Schaden kommt. Rage hat es mit *Rocky* geschafft, anspruchsvolle Boxkämpfe mit purer Unterhaltung zu kombinieren. Das Spiel basiert auf allen fünf Kinofilmen und bietet sämtliche wichtigen Charaktere, die auch in den Filmen vorkommen. Ob ihr nun mit Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang antreten wollt, bleibt euch überlassen. Ihr habt die Qual der Wahl aus über 20 Charakteren, die jeweils unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzen. Während Rocky leichtfüßig durch den Ring tänzelt und den Gegner mit schnellen Schlägen aus dem Konzept bringt, trabt Clubber eher schwerfällig über die Ringbretter, streckt den Gegner dafür aber auch mit einem mächtigen Schwinger schnell zu Boden. So verfügt jeder Boxer über spezielle Stärken und Schwächen und eigene Spezialschläge. Dabei ist es nicht nur wichtig, den eigenen Boxer gut zu kennen, sondern vor allem mit der richtigen Taktik auf die Aktionen des Gegners zu reagieren. Ihr müsst vorausahnen, wann es Sinn macht, zu blocken oder auch auszuweichen, und zu welchem Zeitpunkt man schlagen muss. Das klingt relativ kompliziert, ist aber dank der intuitiven Steuerung relativ leicht und macht zudem eine Mordslaune.

BOX-VERGNÜGEN

Kontrollieren könnt ihr euren Boxer mit dem linken Analogstick, während ihr mit A, B, X und Y hohe und tiefe Schläge mit der rechten und linken Hand ausführen könnt. Kombiniert ihr die Schläge mit der

VERSTECKTER C RAKTER Die Einm sche sind pom inszeniert und bie die Original-Mus

INDIVIDUELL Die Boxer sind unterschiedlich groß und verfügen somit über unterschiedliche Reichweiten. (links)
K. O. Ivan Drago schickt Spider Rico zu Boden. (Mitte)
OH WEIA Die Verletzungen der Boxer sehen teilweise echt übel aus. (rechts)

R-Taste, führt euer Boxer einen Uppercut aus. Blocken und ausweichen könnt ihr mit der L-Taste. Tiefschläge unter der Gürtellinie sind nicht möglich. Leider kann man den Gegner auch nicht umklammern. Klasse ist dagegen, dass man den Boxern deutlich ansieht, wenn sie schwere Treffer einstecken mussten. Angefangen bei Schwellungen über kleine Platzwunden bis hin zu klaffenden Verletzungen – so realistisch sah noch kein Boxspiel aus. Auf dem Ringboden bleiben sogar Blutspritzer sichtbar. Habt ihr eine schlechte Runde abgeliefert, müsst ihr in der Rundenpause mit einer Standpauke eures Trainers leben. „Du hast richtig Prügel eingesteckt! Lass die Deckung oben und weich schneller aus!", ist nur ein Kommentar eures Lehrmeisters. Neben der realistischen Darstellung des Ringgeschehens hat es uns auch das Publikum angetan. Dieses begleitet die Kämpfe nicht nur mit Pfiffen oder Schlachtrufen, die Zuschauer werfen, wenn ihnen das Ring-Geschehen nicht gefällt, auch schon mal Flaschen oder Dosen auf die Kämpfer.

TRIUMPHMARSCH?

Herzstück des Spiels ist der Movie-Modus, in dem ihr mit Rocky in chronologisch korrekter Reihenfolge die Kämpfe aller fünf Kinofilme bestreitet. Zwischen den Kämpfen könnt ihr Rocky in den Kategorien Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer, Bewegung und Entschlossenheit trainieren. Habt ihr einen Kampf gewonnen, dürft ihr auf den besiegten Gegner auch in den anderen Spielmodi zurückgreifen. Technisch ist *Rocky* solide. Die originalgetreue Gestaltung der Charaktere, die hübsch inszenierten Einmärsche und die realistische Darstellung des Ringgeschehens sehen toll aus. Leider gerät die Optik im 50-Hertz-Modus ins Ruckeln. Soundtechnisch werden die Original-Musiken aus den Filmen geboten, so dass jeder Boxer mit seiner individuellen Hymne in den Ring einmarschiert. Nicht so gut gefallen hat uns, dass man gelegentlich nur schwierig Gegenaktionen starten kann, sobald man einer Schlagserie des Gegners ausgesetzt ist. Selbst ein kleiner Schlag aus der Deckung heraus verschafft einem nicht immer genügend Zeit, um zu entkommen oder den Gegner selbst unter Druck zu setzen. Dies fällt besonders beim Spielen auf einem hohen Schwierigkeitsgrad oder gegen einen menschlichen Gegner auf. Trotzdem ist *Rocky* ein exzellentes Boxspiel. Nur diejenigen, die den *Rocky*-Filmen absolut nichts abgewinnen können, dürften nicht glücklich werden.

FABIAN SLUGA

GREEN, DU PFEIFE Mit einem Druck auf Z könnt ihr den Gegner verhöhnen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
boxt sich durch.

Rocky hat es mir von der ersten Minute an angetan. Die einfache Steuerung, die gute Grafik sowie die fetzigen und witzigen Original-Musiken sorgen für richtig gute Stimmung. Die GC-Fassung reiht sich dabei zwischen der PS2- und Xbox-Version ein. Für Punktabzüge sorgt die Tatsache, dass es keine Tiefschläge gibt und man den Gegner nicht umklammern kann. Trotzdem ist *Rocky* ein klasse Spiel!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

ROCKY — Rage — **84%**
Eine Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel. Dank der Steuerung und der Inszenierung ist *Rocky* ein echter Gute-Laune-Titel.

Bloody Roar — Activision — **82%**
Wer eher auf weniger anspruchsvolle Arcade-Beat-'em-Ups steht, der ist bei *Bloody Roar* genau richtig aufgehoben.

UFC Throwdown — Ubi Soft — **67%**
UFC Throwdown kommt *Rocky* von der Thematik her noch am nächsten, kann aber mit dem Spielgefühl von *Rocky* nicht mithalten.

TEST
ROCKY

Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 2+ Blöcke
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	14 Box-Arenen
Sprache:	Deutsch

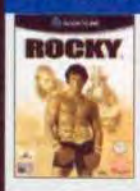
Internet: **www.rage.com**

Hersteller: **Rage**	Termin: **3. Dezember**
Preis: **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	82%	85%	**84%**



„Dieses Spiel spricht Rocky- sowie Box-Fans gleichermaßen an. **Gute Arbeit, Rage!**"

Deine Geschenke:

Die Hard - Vendetta
nur 55.60 €

Mario Party 4
nur 54.60 €

Express-Versand
Bei Bestellung bis 18.00 Uhr Versand am gleichen Tag! Nur wenn Artikel verfügbar.

Ace Golf (30.11.)	58.80 €
Aggressive Inline	55.60 €
Barbarian	52.50 €
Batman Vengeance	57.80 €
Batman: Dark Tomorrow	unbekannt
Beach Spikers	57.50 €
Blood Omen 2 (30.11.)	58.80 €
Bloody Roar	55.60 €
Bomberman Generations (06.12.)	unbekannt
Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	55.60 €
Bond 007: Nightfire (29.11.)	53.60 €
Burnout	55.60 €
Capcom vs SNK 2 EO	53.60 €
Cel Damage	52.70 €
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	57.20 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	55.60 €
Dave Mirra XXX (29.11.)	unbekannt
Der Anschlag (28.11.)	44.70 €
Die Hard - Vendetta (30.11.)	55.60 €
Disney`s Sports Skateboard. (30.11.)	57.70 €
Doshin the Giant	54.50 €
Eggo Mania (30.11.)	unbekannt
Eternal Darkness	56.80 €
Extreme G 3	55.60 €
F1 2002	56.20 €
FIFA Football 2003	56.80 €
Galleon (31.12.)	55.60 €
Gauntlet Dark Legacy	56.20 €
Godzilla (14.11.)	58.60 €
H. Potter-Kammer des Schr. (15.11.)	57.20 €
Hidden Invasion (30.11.)	53.80 €
Hot Wheels: Velocity X (31.12.)	unbekannt
Int. Superstar Soccer 2 (ISS 2)	57.40 €
J. McGrath Supercross World	55.60 €
Jimmy Neutron - Erfinder (28.02.03)	38.80 €
Kameo: Elements of Power (17.03.03)	58.80 €
Legends of Wrestling	55.50 €
Lost Kingdoms	55.70 €
Luigis Mansion	53.40 €
Madden NFL 2003	53.80 €
Mario Party 4 (29.11.)	54.60 €
Mat Hoffmans Pro BMX 2 (05.12.)	56.80 €
Mission Impossible (31.12.)	unbekannt
Monopoly Party (28.11.)	unbekannt
Mystic Heroes (29.11.)	57.70 €
NBA Courtside 2002	53.30 €
Need for Speed Hot Pursuit 2	57.40 €
NHL 2003	53.80 €
Pikmin	51.60 €
Pillage	unbekannt
Pro Tennis WTA Tour	57.70 €
Red Card Soccer	56.20 €
Reign of Fire (29.11.)	57.70 €
Resident Evil	55.60 €
Resident Evil Zero (28.02.03)	unbekannt
Scooby-Doo (30.11.)	56.90 €
Sega Soccer Slam	58.40 €
Simpsons Road Rage	52.80 €
Smugglers Run Warzones	54.80 €
Sonic Adventure 2 Battle	57.50 €
Soul Fighter (30.11.)	54.40 €
Star Fox Adventures (22.11.)	56.80 €
Star Wars Clone Wars	54.80 €
Super Mario Sunshine	53.60 €
Super Smash Brothers Melee	51.60 €
Time Splitters 2 (uncut)	58.80 €
Tony Hawks Pro Skater 4	57.70 €
Top Gun	52.80 €
Turok Evolution	55.60 €
Turok Evolution UK	55.60 €
UFC Throwdown	58.50 €
Universal Studios Theme Park	52.60 €
Wario World (06.12.)	unbekannt
Worms Blast	57.20 €
WWE Wrestlemania X8	57.70 €
XIII (02.01.)	unbekannt
X-Men 2 - Next Dimension	56.80 €

Zubehör

Action Replay (31.12.)	38.20 €
Controller (Nintendo)	34.20 €
Freeloader (Datel) (31.12.)	26.70 €
Gamecube	199.90 €
GBA-Kabel (Nintendo)	18.60 €
Memory Card 251 (Nintendo)	29.90 €
Memory Card 59 (Nintendo)	23.90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	23.90 €
RGB Kabel (Nintendo)	31.40 €

Star Fox Adventures
nur 56.80 €

Reign of Fire
nur 57.70 €

Star Wars Clone Wars
nur 54.80 €

Eternal Darkness
nur 56.80 €

Harry Potter
nur 57.20 €

Falls noch nicht erschienen. Jetzt vorbestellen.
Zustellung am Erscheinungstag!

James Bond - Nightfire
nur 53.60 €

Mystic Heroes
nur 57.70 €

Playstation 2 + Xbox
Auch erhältlich: Alles für PS2 + Xbox.
Auf unserer Homepage oder telefonisch.

Versand: ab 1.99 €

Versandkosten:
Vorkasse nur 1.99 €
Nachnahme nur 4.99 €
(zzgl. NN-Gebühr 1.53 €)
Express-Versand ohne Aufpreis

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand.
www.game1.de. Email: info@game1.de
Game1.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Kasprzak und Oberhauser GbR
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bankverbindung:
Raiffeisenbank Kempten
BLZ. 733 699 02
Konto-Nr. 12 82 95

Tipps, Tricks & Hilfe vom Profi (1.86 €/Min): Videospiele 0190 - 82 48 71 Computer 0190 - 82 48 26

Bestell-Hotline: 0,06 € - 0,12 € / Min
0700 - 9090 8000

Händleranfragen erwünscht!

GAME1.de

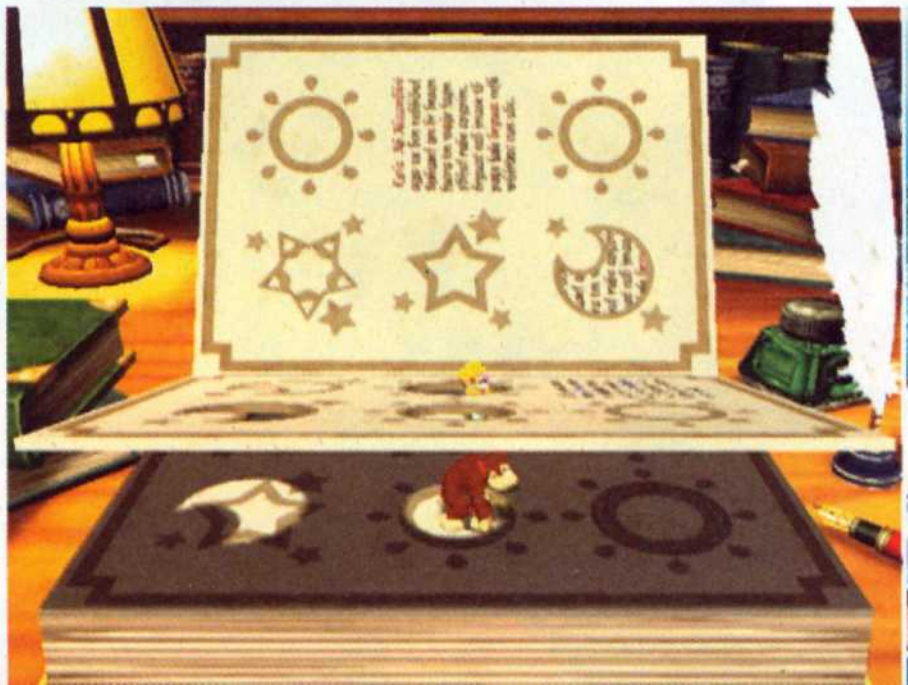
Mario Party 4

Mit Mario Party 4 erscheint eines der witzigsten Mehrspieler-Games überhaupt!

Nintendo wusste schon immer, wie man die Spieler begeistern kann. Ähnlich wie bei *Super Smash Bros. Melee* veröffentlichte Nintendo 1999 ein Spiel, welches die Massen eher begeisterte als die Presse: *Mario Party*. So konnte der erste *Mario Party*-Teil in der N-ZONE 3/99 zwar gute 82 % einheimsen, aber dies nur dank des genialen Mehrspielermodus. Zwei Jahre später folgt nun die erste *Mario Party* auf dem GameCube und bereits der vierte Teil der Serie – und immer noch begeistert nur der Mehrspielermodus.

SCHADENFREUDE

Hier balgt ihr euch auf einem von fünf Spielbrettern mit bis zu drei Freunden um den Sieg. Je nach Schwierigkeitsgrad des Spielbretts müsst ihr einen, zwei oder drei Sterne ergattern. Das gestaltet sich aber schwieriger, als es sich anhört. Aufgrund der über das Spielbrett verteilten Ereignisfelder und Fallen sowie des hinterhältigen Einsatzes von Items der gegnerischen Mitspieler kommt man häufig nicht rechtzeitig beim Sternfeld an oder verfügt nicht mehr über genügend Münzen, um sich einen Stern kaufen zu können. Die fiesen Items, die von Geistern, mit denen man die Mitspieler beklauen kann, bis hin zu Wunderlampen, dessen Dschinni einen direkt zum Stern befördert, reichen, erhält man entweder im Item-Laden oder auf Ereignis-Feldern. Nach jeder Spielrunde gibt es eines der über 50 Mini-Spiele. Hier tretet ihr entweder im Team an oder es spielt jeder für sich. Beispielsweise müssen drei mit einer Wasserpistole bewaffnete Spieler versuchen, die Kerze des vierten, umherlaufenden Spielers auszuschießen. Oder ihr kämpft euch zwei gegen zwei durch einen Dungeon, wobei ihr erst die sich drehenden Plattformen richtig positionieren und Fallen deaktivieren müsst. Und es ist schlichtweg ein Heidenspaß, wenn zwei gemeinsam agierende Spieler ein Boot navigieren, kurz vor dem Ziel aber gegen einen Stein fahren und die gegnerische Mannschaft voller Schadenfreude noch vorbeizieht. Die Mini-Spiele sind dabei meist so einfach gehalten, dass auch unerfahrene Videospieler sofort einsteigen können. Trotzdem wird jedes Mini-Spiel zu Beginn erklärt. Habt ihr eines erfolgreich bestritten, erhaltet



DER LETZTE GEWINNT In diesem Mini-Spiel müsst ihr rechtzeitig in die Löcher der Buchseiten schlüpfen. (links) **ÜBERRASCHUNG** Auf den Ereignisfeldern weiß man nie, was einen erwartet. (Mitte) **WINDIG** Haltet euch beim Klettern gut fest. (rechts)

ihr Münzen, mit denen ihr im Item-Shop nützliche Gegenstände einkaufen oder auf dem entsprechenden Feld den Stern ersteigern könnt.

STAUBFÄNGER?

Für Solisten wird ein Story-Modus geboten, bei dem ihr euch durch alle fünf Bretter kämpfen müsst. Die menschlichen Mitspieler werden durch Computer-Spieler ersetzt. Nervig ist sowohl im Einspieler- als auch im Mehrspielermodus, dass man immer warten muss, bis die Gegner ihren Zug abgeschlossen haben. Außerdem empfindet man gegen Computergegner logischerweise nicht die gleiche Schadensfreude wie gegen menschliche Spieler. Selbstverständlich reizt ein Party-Game die Hardware des GameCube nicht aus, dennoch kann die Optik mit witzigen Animationen und dem *Mario*-typischen Stil überzeugen. Ähnlich gut wie die Grafik passt der Sound zum Spiel. Die üblichen, locker-flockigen *Mario*-Melodien sowie die gehässigen Sounds der Charaktere runden das Geschehen ab. Netterweise darf man sämtliche freigespielten Mini-Games auch einzeln im Menü anwählen – das ist ein großer Pluspunkt! *Mario Party 4* spricht vom Kind bis zum Opa alle an. Allerdings muss man viel Zeit mitbringen, denn eine vernünftige Partie *Mario Party* dauert nie unter anderthalb Stunden.

FABIAN SLUGA

TEST

MARIO PARTY 4

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2+ Blöcke
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	5 Spielbretter
Sprache:	Deutsch

Internet: www.nintendo.de

Hersteller **Nintendo**	Termin **29. November**
Preis **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	76%	74%	**74%**

„Mario Party 4 bietet das perfekte **Mehrspieler-Vergnügen.**"

Mehrspieler-Wertung **86%**

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
kuriert blaue Flecken.

Wenn man genügend Zeit mitbringt, ist *Mario Party 4* ein köstlicher Spaß. Im Einzelspielermodus fällt das Spiel dagegen, wie alle *Mario Party*-Teile bisher, ab. Ein paar weitere Mini-Spiele hätten es zudem auch sein dürfen. Der GameCube scheint sich aber dennoch, genau wie das Nintendo 64 zuvor, zu einer perfekten Konsole für gemütliche Couchabende mit Freunden zu entwickeln. Allerdings sollte man sich seine Freunde gut aussuchen und Choleriker vom Spielen ausschließen.

IM VERGLEICH

Mehrspieler-Games im Kurzüberblick

Super Smash Bros. Melee — **90%**
Nintendo

Der Mehrspieler-Prügelspaß schlechthin ist bisher das bestverkaufte GameCube-Spiel weltweit und regiert unsere Lesercharts.

Bomberman Generation — **89%**
Vivendi Universal Interactive

Mittels Bomben versucht ihr, die Gegner in die Luft zu sprengen. Dank zahlreicher Spielmodi ein bombastisches Vergnügen!

MARIO PARTY 4 — **86%**
Nintendo

Nintendo weiß halt, wie man die Spieler vor den Fernseher fesselt. Witziges Brettspiel für den GC, das im Mehrspielermodus auftrumpft.

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

SEIT 1993 DER NINTENDO PROFI - ÜBER 9 JAHRE ERFAHRUNG !!!

1,50 GC SPIELEBOX
Ordnung für die Spielesammlung
Hat Platz für 4 Minidisc

ACTION REPLAY
für GC
nur 44,95

FREELOADER nur 29,95

coming soon
Dead to Rights
RESIDENT ZERO
HUNTER

EINE BOX GIBTS ZU JEDEM BESTELLTEN GC SPIEL GRATIS DAZU !!!

TOPHIT !! TONY HAWK SKATER 4 deutsch 59,95
TOPHIT !! ETERNAL DARKNESS PAL uncut (16) 57,95 deutsche Untertitel Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! RESIDENT EVIL PALuncut(18) 59,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! MEDAL of HONOR (18) deutsch 59,95 Lösungsbuch dt. 14,95
TOPHIT !! 007: NIGHTFIRE deutsch 57,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! STARFOX ADV. deutsch 57,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! TIME SPLITTERS 2 PAL 59,95
TOPHIT !! DIE HARD VENDETTA engl PALuncut(18) 62,95 komp. deutsch 57,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! TUROK EVOLUTION engl.PALuncut (18) 59,95 komp.deutsch 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95

FIFA 2003 dt. 57,95
Need for Speed H.P.2 57,95
Mario Sunshine dt. 57,95
NHL 2003 dt. 57,95
BEACH SPIKERS dt. 59,95
BARABARIAN dt. 57,95
BLOOD RAYNE Dez.
BLOOD OMEN 2 dt. Dez.
CRASH BANDICOOT dt. 57,95
MADDEN NFL 2003 dt. 57,95
NHL HITZ 2003 dt. 59,95
TOP GUN dt. dt. 57,95

M.K. D.A. Dez.

H.Potter dt. 59,95 Lösungsbuch dt. 14,95

MARIOPARTY4 57,95

STAR WARS CLONEWARS dt.57,95
JEDI OUTCAST PAL

Memory Card 251 org. 24,95
Memory Card 16 MB 34,95
Lenkrad + Pedale Brook. 69,95
Balduars Gate D.A. dt. Dez.
Star Wars R.Leader dt. 49,95
Star Wars Bounty Hunter Dez.
Smash Bros Melee dt. 47,95
PIKMIN dt. 47,95
Wave Racer dt. 47,95
SEGA SOCCER SLAM dt. 59,95
ROCKY dt. 59,95
NBA 2003 dt. 57,95
GODZILLA dt. 59,95
BMX XXX dt. 59,95

weitere Games lieferbar !!
Gameboy Advance
HINTERGRUNDBELEUCHTUNG
Dragon Ball Z dt. 49,95
Duke Nukem Adv. 45,95
HERRderRINGE dt. 54,95
HARRY POTTER. dt. 54,95
Yoshi Island dt. 42,95
GTA3 dt. 49,95

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN-Gebühr
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Liefert euch wilde Straßenschlachten in den schnellsten Autos der Welt und geht Gas, was das Zeug hält!

Electronic Arts beglückt jetzt auch GameCube-Besitzer mit heißen *Need for Speed*-Verfolgungsjagden in Traumlimousinen. Bis jetzt hatten nur PC- und PlayStation-Spieler das Vergnügen, sich bei diesem rasanten Rennen auszutoben. Klemmt euch hinter das Steuer der edelsten und schnellsten Luxuskarossen der Welt. Um mit Bleifuß durchzustarten, stehen euch 48 Rennstrecken zur Verfügung. Aber Vorsicht: Überall lauern Cops, die euch den Spaß verderben wollen. Ihr könnt entweder diverse Rennstrecken absolvieren oder aber selbst den Hüter des Gesetzes spielen und rücksichtslosen Rasern das Handwerk legen. Im Meisterschaftsmodus könnt ihr euer Können gegen die besten Rennfahrer beweisen. Etwas seltsam ist allerdings, dass einem auf manchen Strecken der Sieg viel zu leicht und fast wie von selbst gewiss ist, wohingegen andere Rennen ohne das Benutzen sämtlicher Abkürzungen definitiv nicht zu schaffen sind. Abzweigungen sind manchmal fast nicht zu sehen, man muss also ständig die Augen offen halten, um nicht das Schlusslicht zu bilden. Man-che Shortcuts wurden durch witzige Sequenzen bereichert. So prescht ihr beispielsweise einmal notgedrungen durch auf der Straße stehende Stühle und Tische eines Cafés hindurch.

UNERFREULICH

Leider wird dieses Rennspiel den hohen Erwartungen nicht ganz gerecht. Vor allem die ziemlich lange Ladezeit beim Auswählen eines Rennwagens ist lästig. Auch das Heulen der Polizeisirenen kann einem nach einiger Zeit ziemlich auf die Nerven gehen. Allerdings können die Cops, im Gegensatz zum richtigen Leben, glücklicherweise deaktiviert werden. Während des Fahrens solltet ihr auch immer euren Energiebalken im Auge behalten, da dieser durch ständiges Rempeln kontinuierlich in den Keller geht. Um Punkte zu erhalten, müsst ihr im Rennen wenigstens den dritten Platz ergattern. Mit den erspielten Punkten könnt ihr anschließend entweder gesperrte Strecken freischalten oder euch einen neuen Luxusschlitten genehmigen, wie etwa einen McLaren F1. Leider unterscheiden sich die Fahrzeuge sowohl vom Handling als auch vom Tempo nicht allzu sehr. NFS Hot Pursuit 2 ist ebenfalls als Xbox und PS2-Version erhältlich. Die Xbox-Umsetzung ist in etwa mit der des GameCubes vergleichbar. Die PS2-Version schneidet allerdings ein bisschen besser ab.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
begeistert der Sound.

Mich persönlich hat am meisten gestört, dass die verschiedenen Flitzer zu weinig Unterschiede aufweisen. Spielt man zu zweit, kann dennoch aufgrund der gegenseitigen Rempeleien fast richtiges Rennfieber ausbrechen. Die diversen Spielmodi machen *Need for Speed: Hot Pursuit 2* nichtsdestotrotz erfreulicherweise doch recht abwechslungsreich.

HORIZONT Hier bietet sich euch ein schöner Ausblick in die Ferne.

COOL Brettert mit einem Dodge Viper GTS die Küstenstraße entlang.

BREMSEN Gar nicht so einfach, ohne total ins Schleudern zu geraten.

KARAMBOLAGE Bei dem Verkehr geht's ganz schön rund.

TEST

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 7 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	48 Rennstrecken
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.easports.com

Hersteller	Termin
Electronic Arts	Erhältlich
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	Ohne Beschränkung

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	84%	74%	**75%**

„Um den Spaßfaktor zu steigern, sollte man dieses Rennen auf jeden Fall **lieber zu zweit** spielen."

Star Wars: The Clone Wars

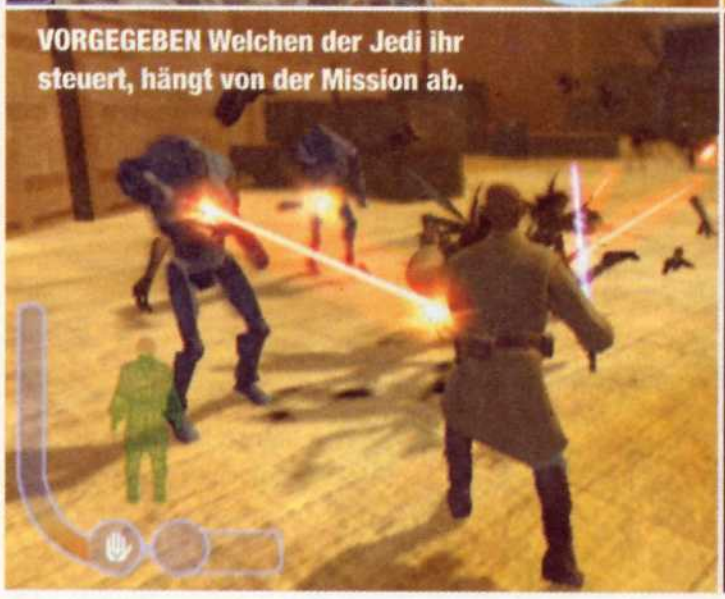
Kurz vor Redaktionsschluss, trudelte die testfähige Version zu dem Sternenkrieg bei uns ein.

Rogue Leader auf dem Boden - so könnte man Star Wars: The Clone Wars in einem Satz zusammenfassen. Denn anders als bei dem Grafik-Meisterwerk von Factor 5 seid ihr nicht im Weltraum, sondern ausschließlich auf einer der sechs Planetenoberflächen unterwegs. In insgesamt 16 Missionen übernehmt ihr als Mace Windu, Obi-Wan Kenobi oder Anakin Skywalker die Kontrolle über eines der Gefährte, die man schon aus den Filmen kennt, und ballert alles über den Haufen, was euch in die Quere kommt. Ähnlich wie in Rogue Leader bekommt ihr Aufgaben vorgegeben, wie beispielsweise das Beschützen eines Geleitzuges oder das Zerstören bestimmter Ziele. Damit es einfacher wird, liegen überall auf dem Planeten Waffen herum, mit denen ihr den Gegnern einheizen könnt. Ab und zu könnt ihr allerdings auch aus euren Fahrzeugen aussteigen und zu Fuß weitermachen. Nur mit einem Laserschwert bewaffnet, kämpft ihr euch durch die Reihen der gegnerischen Androiden und schleudert ein paar Feinde mit euren Jedi-Kräften zur Seite - sehr cool! Aber egal, ob ihr zu Fuß oder in einem Gefährt unterwegs seid, die Missionen strotzen nur so vor Action. Ganze Armeen an Feinden schmeißen sich euch entgegen, überall blitzt und kracht es und ständig zischen Laserstrahlen und Raketen durch die Luft. So stellt man sich einen Sternenkrieg vor! Gut gefallen haben uns auch einige der Missionen, in denen ihr beispielsweise Raumschiffe am Starten hindern müsst. Während ihr eure Ionen-Kanonen beim Befeuern der feindlichen Raumschiffe beschützt, werdet ihr von allen Seiten angegriffen. Haben eure Ionen-Kanonen genug Schaden angerichtet, sinken die Raumschiffe aus der Luft nach unten, krachen mit voller Wucht auf den Boden und hinterlassen eine gigantische Staubwolke - ganz wie in der Endschlacht von Episode II. Leider hat uns aber nicht alles gut gefallen. So finden wir es schade, dass die Missionen allesamt auf dem Boden stattfinden, was den Abwechslungsreichtum des ohnehin simplen Gameplays noch weiter einschränkt. Auch die Grafik macht nicht gerade einen blendenden Eindruck, dafür läuft wenigstens der Mehrspieler-Modus recht flüssig. Hier dürft ihr euch mit drei weiteren Kumpels im Splitscreen heiße Duelle mit verschiedenen Fahrzeugen und Mechs liefern.

FABIAN SLUGA

ACTIONREICH Eines ist sicher: Im Spiel tobt immer der Bär.

WAS SONST? Unterstützt wird die Action natürlich vom legendären John-Williams-Soundtrack.



VORGEGEBEN Welchen der Jedi ihr steuert, hängt von der Mission ab.

PROBLEME Udos Fahrzeug fängt Feuer.

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga ist ein Jedi-Meister.

Eigentlich hätte Star Wars: The Clone Wars ein richtig guter Titel werden können. Dazu hätte man dem Titel einfach ein paar abwechslungsreichere Missionen (z.B. im Weltraum) spendieren müssen und schon hätte einer höheren Wertung nichts mehr im Wege gestanden. Auch die Story läuft etwas unspektakulär neben der Action her. Da können auch die soliden Mehrspieler-Modi nichts mehr dran ändern.

TEST

STAR WARS: THE CLONE WARS

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	16 Missionen
Sprache:	Englisch

Internet: **www.lucasarts.com**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	22. November
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	Ab 12 Jahren

Besonderheiten:
Dolby Pro Logic 2

GESAMTWERTUNG

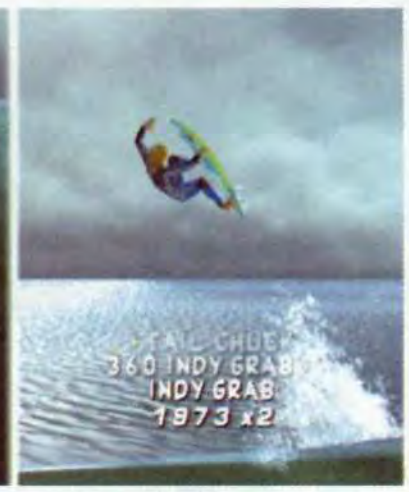
GRAFIK	SOUND	SPASS	
78%	85%	79%	**79 %**

„**Deftige Ballerkost** mit hübscher Präsentation, die an einem etwas eintönigem Gameplay krankt."

TITELSEITE Wenn der Fotograf knipst, solltet ihr ein paar coole Moves zeigen.

GESCHAFFT! Die Lokalmatadoren an den einzelnen Stränden fordern euch regelmässig heraus.

DRÜCKER Wer die punkteträchtigeren Tricks auf Lager hat, drängt den Gegenspieler allmählich aus dem Bild.



Kelly Slater's Pro Surfer

Ein weiterer 08/15-Trendsportitel? Nicht ganz, denn diese Bretter haben keine Rollen.

Sonne, Strand und hohe Wellen. So klischeehaft stellt man sich das Surfer-Leben vor. Bei *Kelly Slater's Pro Surfer* wird allerdings nicht nur an malerischen Urlaubsstränden wie Hawaii gesurft, vielmehr zeigen der sechsfache Weltmeister Kelly Slater und seine acht Profikollegen auch an weniger idyllischen Gebieten ihr Können. So wagt man sich beispielsweise im Thermoanzug in das arktische Eis oder surft später sogar auf glühender Lava. Insgesamt warten 15 Strände auf die Wasserratten, von denen der Großteil allerdings wie üblich im Karrieremodus freigespielt werden muss. An jedem Strand warten verschiedene Herausforderungen auf die Surfer, die im Verlauf allerdings nur wenig variieren. Ist der Fotograf des örtlichen Surfmagazins angerückt, muss man punkteträchtig fürs Cover posieren. Der jeweilige Strandmatador fordert euch ebenfalls heraus und zusätzlich müssen störende Hindernisse, wie fette Schlauchbootfahrer oder Eisschollen, aus dem Weg geräumt werden. Seinen großen Reiz bezieht der Titel aus den verschiedenartigen Wellenbrechern, die imposant in Szene gesetzt werden. Auf dem Scheitelpunkt der Welle kann man mit Face-Tricks die Spezialleiste aufladen, um dann nach Sprüngen coole Aerials vom Stapel zu lassen. Der Ritt im Wellentunnel gehört zu den Highlights. Hier muss man (ähnlich den Grinds bei *Tony Hawk's Pro Skater 3*) die Balance halten, um nicht unter den Wellenbergen begraben zu werden. Die Trickpalette wird trendsporttypisch durch die Verbindung von Button und Steuerkreuz aufgerufen, wobei das digitale Steuerkreuz des GameCube-Controllers nicht gerade eine optimale Steuerung bietet. Während das Spielprinzip trotz der etwas abwechslungsarmen Aufgaben überzeugt, enttäuscht die technische Seite mit Einbrüchen der Framerate und Ruckeleinlagen.

JENS QUENTIN

TUNNEL Das Wiederholen der Tricks verlangt Konzentration.

FETT! Urlauber aus dem Schlauchboot zu schubsen, ist auch eine schöne Aufgabe.

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
ist wasserscheu.

Das auf das neue Element Wasser ausgelegte Spielprinzip ist löblich und bringt nach einer Eingewöhnungsphase viel Spaß. Vor allem die physikalische Umsetzung der verschiedenen Wellenarten bringt an fast jedem Strand eine neue Herausforderung. Den Bonus verspielt der Titel aber schnell durch seine schlampige Umsetzung. Derbe Slowdowns im Splitscreen-Modus, pixelige Schaumkronen und eine teilweise ruckelige Grafik lassen schnell erkennen, dass es sich abermals um eine unsaubere Konvertierung handelt. Trendsport-Fanatiker können sich trotz der technische Mängel ruhig mal aufs ungewohnte Terrain Wasser wagen.

TEST
KELLY SLATER'S PRO SURFER

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 14 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Strände / 30 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision02.de**

Hersteller	Termin
Activision	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	75%	79%	**78%**

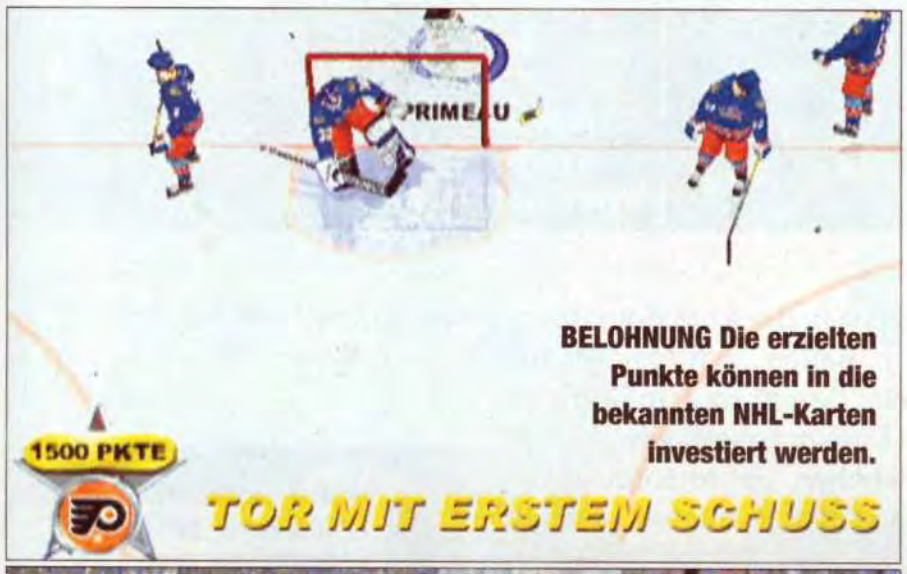
„Innovatives Surfspektakel mit tollem Wellengang, aber technischen Defiziten."

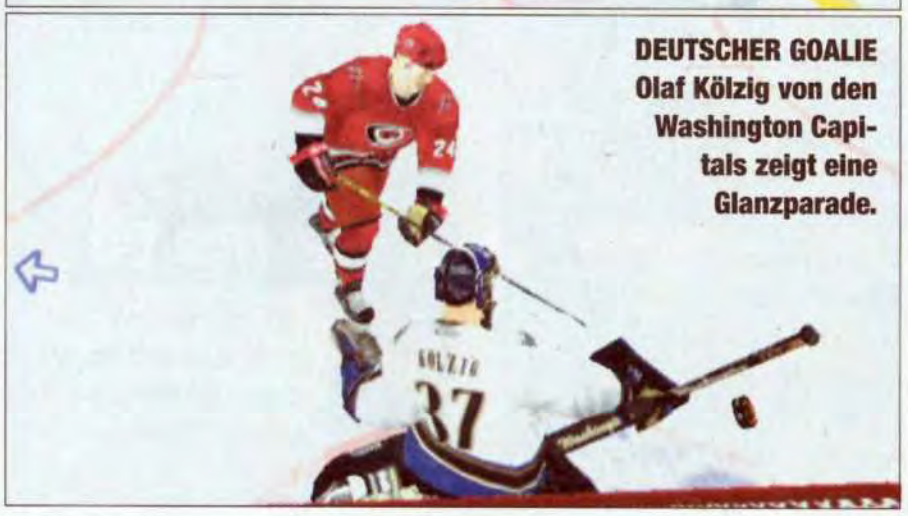
NHL 2003

Wieder einmal stellt sich die Frage: Brauche ich wirklich die **neueste Version?**

Premiere! Zum ersten Mal seit Erscheinen des GameCube in Europa kommen Eishockeyfreunde in den Genuss der *NHL*-Serie von Electronic Arts. Wer beim Einzelspiel, den Play-offs oder einem internationalen Turnier unterfordert ist, kann mit dem NHL-Team seiner Wahl über mehrere Spielzeiten aufs Eis gehen. Dabei häufen sich im Verlauf einer Saison jede Menge Punkte an, die in NHL-Karten investiert werden. Um die Bonuspunkte einzufahren, müsst ihr diverse Aufgaben erledigen: einen Rebound verwandeln, Bullys gewinnen etc. Auf dem Eis gibt es im Vergleich zu *NHL 2002* nur geringfügige Änderungen. Vernascht man Gegenspieler vor einem Tor mit Deke-Moves (Täuschung), kann man bei einem Alleingang den Gamebreaker aktivieren, bei dem das Spielgeschehen in Zeitlupe abläuft. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, da die bei anderen Spielen nur relativ selten benötigten Y- und X-Tasten im temporeichen Match häufig benutzt werden müssen. Hat man das aber erst einmal verinnerlicht, entwickeln sich packende Partien mit Direktabnahmen, derben Bodychecks und tollen Paraden der Goalies. Gerade in höheren Spielstufen passiert es nicht selten, dass einen das CPU-Team mit ausgefeiltem, schnellem Passspiel und einem Bombardement von Schlagschüssen schwindlig spielt. Langzeitmotivation für NHL-Fans wird also mehr als genug geboten. Aus technischer Sicht überzeugt *NHL 2003* mit ruckelfreier, flüssiger Darstellung. Bei den Animationen fällt das Niveau zwar etwas ab, dies kann den positiven Gesamteindruck allerdings nicht trüben. Der witzige Schlagabtausch der beiden (englischen) Kommentatoren und der geniale Soundtrack mit Bands wie Queens of the Stone Age oder Jimmy Eat World tragen ihren Teil zum echten *NHL*-Feeling bei.

JENS QUENTIN





MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
ist Strafbankkönig.

Während die *FIFA*-Serie sichtliche Fortschritte gemacht hat, halten sich die Verbesserungen bei *NHL 2003* im Vergleich zur Vorversion in engen Grenzen. Die auffälligste Neuerung, der Gamebreaker, ist zwar nett anzuschauen, für das Gameplay allerdings ohne Nährwert. Wer also Besitzer einer PlayStation 2 oder Xbox ist und den Vorgänger (gespielt) hat, muss den Kauf von *NHL 2003* mit Gewissen und Geldbeutel vereinbaren können. Auf jeden Fall sollte man das Spieltempo maximieren, ansonsten droht man aufgrund des lahmen Spielgeschehens einzunicken. *NHL*-Frischlinge können bedenkenlos zugreifen, Veteranen spielen vorher Probe.

TEST
NHL 2003

Genre:	**American Sports**
Spieler:	**1-4**
Speichern:	**Memory Card, 30 Blöcke**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**4 Spielmodi**
Sprache:	**Dt./engl. Sprache**

Internet: **www.easports.com**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	86%	87%	**85%**

„Für **Hardcore-Fans** der NHL ein Muss, für alle anderen ist die 2003-Version eher überflüssig."

Spyro: Enter the Dragonfly

Spyro meldet sich zurück! Begleitet ihn durch ein spannendes und **kunterbuntes Abenteuer**.

FASTFOOD Lust auf einen kleinen Snack zwischendurch?

BOMBIG Mit dem Panzer könnt ihr mal so richtig aufräumen.

NEBELWAND Abwechslungsreich sind die Welten ja schon gestaltet.

Bis jetzt hat Spyro sein feuriges Talent schon insgesamt fünf Mal unter Beweis stellen müssen. Einige Bösewichter schreckt das anscheinend nicht ab – und so hat dieses Mal Riptoc alle Feuerlibellen gestohlen. Frisch ausgeruht macht sich Spyro natürlich sofort auf, etwas gegen diesen Fiesling zu unternehmen. Auf der Suche nach den Libellen durchquert man 25 Levels in zwölf Welten. Diese bieten reichlich Abwechslung. So müssen unter anderem vereiste Seen und Flüsse überwunden werden. Darüber hinaus trefft ihr auf ein ungemütliches Schneegebiet oder erforscht einen orientalisch anmutenden Berggipfel mit Tempeln und Gartenanlagen. Als hätte man nicht schon genug zu tun, erschweren auch noch Wettereinflüsse wie Tornados, Regen- oder Schneefälle die heldenvolle Arbeit. Wie schon in den Teilen davor bietet der Titel gewohnt leichte Adventure-Kost.

FRISCHER ATEM

Neben den bekannten Attacken wie „Auf-die-Hörner-nehmen" oder „Feuer-unterm-Hintern-machen" gibt es auch einige Neuerungen. So könnt ihr dieses Mal den Atem des kleinen Drachen verändern. Es stehen zur Auswahl: Elektrizität, Eis und Blasen. Letztere benötigt man, um die umherschwirrenden Libellen einzufangen. Wer jetzt gedacht hat, das sei es gewesen, der wird staunen. Spyro bekommt auch die Möglichkeit, in einen Panzer, ein UFO oder einen Spitfire-Jäger zu steigen und sich damit zu vergnügen. Tja, um die Welt zu retten, muss man eben auf einige Hilfsmittel zurückgreifen. Zu Beginn fällt die knallbunte Darstellung der Welten auf. Diese weisen zwar einige Details und abgefahrene Gegner auf, dafür ruckelt aber die Grafik konstant. Kommen auch noch wilde Kameraschwenks über große Flächen und Nebel- oder Lichteffekte hinzu, geht die Bildrate immens in die Knie. Soundtechnisch halten sich die Musikstücke dezent im Hintergrund. Die Effekte passen jeweils zum Geschehen. Spyro sorgt in seinem neuen Abenteuer zwar für nette Unterhaltung, schafft es aber nicht ganz an die Spitze.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **OK**

Udo Crnjak
spuckt Feuer.

Mein alter Bekannter ist wieder da. *Spyro* hat mir auf der PlayStation schon gefallen und ich dachte, dass mich dieser Teil ähnlich fesseln würde. Deshalb war ich umso enttäuschter, als ich bemerkte, dass sich am Gameplay nicht sehr viel geändert hat. Sicher, die Vehikel sind schon für einen Spaß gut, aber wirklich umhauen kann mich der Titel nicht. Erschrocken war ich ebenfalls über die unterdurchschnittliche Grafik und den mittelmäßigen Sound. Für die jüngere Zielgruppe ist es mit Sicherheit ein nettes Spiel, das aber nicht jeden ansprechen wird.

TEST
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Welten, 25 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.vivendi-universal-interactive.de**

Hersteller: **Vivendi Universal**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
62%	66%	70%	**68%**

„Ein unterhaltsamer Titel mit zu vielen **technischen Mängeln**. Probespielen wird empfohlen."

Schreck-gespenster, nehmt euch in Acht! Scooby-Doo ist wieder unterwegs.

Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken

Wer kennt ihn nicht, den liebenswerten, trotteligen Geisterjäger auf vier Pfoten? Viele werden Scooby-Doo noch aus der kultigen Zeichentrickserie kennen, in der er es mit teuflischen Bösewichtern aller Art zu tun hatte. Der jüngeren Generation dürfte er spätestens nach dem Kinofilm ein Begriff sein. Bei der Gelegenheit hat sich THQ auch gleich die Rechte gesichert und produziert eine konsolenübergreifende Umsetzung ganz im Stil der Cartoon-Serie. Scooby-Doo und seine Freunde werden zu einem – wie soll es auch anders sein – verfluchten Anwesen gerufen, um das mysteriöse Verschwinden eines Wissenschaftlers aufzuklären. Das Spiel weist alle Erkennungsmerkmale der Serie auf und ist genauso witzig gestaltet: angefangen bei den Original-Sprechern der Serie bis hin zu den gelegentlich eingestreuten Lachern. Gerade diese haben eine tolle Wirkung auf den Spielwitz. Die Zwischensequenzen tragen ebenfalls einen großen Beitrag dazu bei und führen geschickt sämtliche der bekannten Bösewichter in das Geschehen ein.

GRUSELIGE GEISTERJAGD

Das gespenstische Abenteuer beginnt vor dem Anwesen, von wo aus ihr Zugang zu den zwölf Levels bekommt. Um in neue Abschnitte zu gelangen, muss man eine bestimmte Anzahl von Scooby-Snacks einsammeln. Anfangs ist es noch nicht möglich, alle Stellen in den Levels zu begehen. Im Laufe des Spiels findet man nützliche Gegenstände, mit denen man die Bereiche wiederholt aufsuchen kann, um an jeden Snack und andere Geheimnisse zu gelangen. Das Leveldesign befindet sich auf einem simplen Niveau und ist eindeutig für ein jüngeres Publikum konzipiert. Grafisch zeigt sich das Abenteuer ganz im Stil der Cartoon-Serie, aber ohne wirklich besonders zu überzeugen. Die Charaktere sind einfach gestaltet, haben aber – ebenso wie die Musikstücke und die Originalstimmen – einen gewissen Charme. Aufgrund des geringen Anspruches und des Humors ist das Spiel für jüngere Spieler und jung gebliebene Fans der Serie empfehlenswert.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **OK**

Udo Crnjak
amüsiert sich.

Früher habe ich die Cartoon-Serie sehr gerne gesehen und bin überrascht, wie gut die Entwickler den Slapstick-Charme wiedergeben. Es macht einfach Spaß, sich für kurze Zeit an den Fernseher zu setzen, Sooby-Doo durch die gespenstischen Szenarien zu steuern und mitzulachen. Hier liegt aber gleichzeitig das größte Manko: So spaßig es auch ist, so einfach und kurzweilig ist es auch. Dennoch ist es für alle, die sich mit einem Schmunzeln im Gesicht an die Serie erinnern, ein netter Ausflug in vergangene Tage.

TEST
SCOOBY-DOO!

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	12 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller: **THQ**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

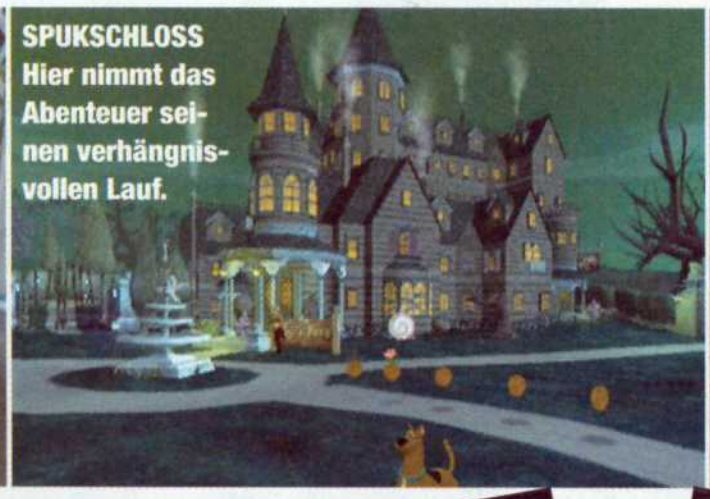
Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
62%	72%	68%	**65%**

„Ein unterhaltsames und **simples Spiel**, das den Charme der Serie versprüht."

KOPFNUSS Mit den entsprechenden Fähigkeiten könnt ihr Kopfnüsse verteilen.



SPUKSCHLOSS Hier nimmt das Abenteuer seinen verhängnisvollen Lauf.

TOTAL UNAUFFÄLLIG Mit dieser Rüstung könnt ihr euch an den Gegnern vorbeischleichen.

GEWINNSPIEL

Seit Ende Oktober könnt ihr mit Scooby-Doo auf Gespensterjagd gehen. Wer eines der tollen Pakete, bestehend aus einem Spiel, einer DVD oder VHS-Videokassette und einem Poster, gewinnen will, muss nur unsere Frage beantworten. Mitmachen lohnt sich!

FOLGENDE PREISE KÖNNT IHR GEWINNEN:

4x *Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken* für den GameCube plus eine Film-DVD *Scooby-Doo!* plus ein *Scooby Doo!*-Poster

4x *Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken* für den GameCube plus eine Film-VHS *Scooby-Doo!* plus ein *Scooby Doo!*-Poster

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach folgende Frage:

Wie viele Freunde hat Scooby-Doo?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Scooby-Doo, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.**
Teilnahmeschluss ist der 18.12.2002.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

SIMPEL Top Gun bietet unkomplizierte Arcade-Action. (links)
DETAILARM Die Landschaft sieht nur von weitem gut aus. (rechts)

PRAKTISCH Auf dem Radar erkennt ihr immer das nächste Ziel. (links)
HIGHSCORE Fliegt ihr besonders nah an Gebäuden vorbei, kassiert ihr Bonuspunkte. (rechts)

Top Gun: Combat Zones

Virgin **schließt eine Lücke** und liefert das erste Flugzeug-Actionspiel für den GameCube.

Mit *Top Gun – Combat Zones* hat Virgin ein heißes Eisen im Feuer, schließlich ist es das erste GameCube-Spiel, welches rasante Flugzeug-Action bietet. Vor einem dreiviertel Jahr durften Playstation-2-Besitzer bereits abheben. Doch abgesehen vom Namen und den Flugzeugen hat *Top Gun – Combat Zones* wenig mit dem berühmten Film gemeinsam. Ihr steuert einen Kampfjet durch insgesamt 36 Missionen, die über drei Epochen reichen. Damit ihr nicht bei der ersten Mission scheitert, müsst ihr allerdings zunächst die Akademie durchlaufen, bei der ihr sämtliche Einsatzziele wie das Beschützen alliierter Einheiten und das Zerstören feindlicher Bodenfahrzeuge, Flugzeuge und Gebäude trainieren könnt. Für jeden Treffer sowie waghalsige Manöver erhaltet ihr Punkte, so dass ihr auch nach dem Durchspielen einer Mission bestrebt seid, den bestehenden Punkterekord zu brechen. Im Lauf der Zeit spielt ihr dann die restlichen Missionen sowie neue Kampfjets frei. Wer sich nicht durch die Epochen quälen möchte, der kann in einem Arcade-Modus auch direkt abheben. Die Grafik ist gegenüber der PS2-Version stark verbessert, reizt den GameCube aber nicht aus. Am Horizont trübt Nebel das Spielerauge und die ein oder andere billige Textur stört den ansonsten positiven Gesamteindruck. Auch die Musik könnte etwas abwechslungsreicher sein. Trotz der Kritik bietet *Top Gun – Combat Zones* unterhaltsame Flugzeug-Action und steht auf dem GameCube ohne Konkurrenz da.

FABIAN SLUGA

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Grafik:	Deutlich verbessert
Steuerung:	Wesentlich einfacher
Ladezeiten:	PS2: ca. 25 Sek.
	GameCube: ca. 7 Sek.

Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube **Sehr Gut**

Die Entwickler haben die GameCube-Fassung gegenüber der PS2-Version drastisch verbessert. Versanken *Top Gun*-Besitzer auf der PS2 in dichtem Nebel, ist dieser auf dem GameCube nur noch am Horizont zu erkennen. Auch die deutlich kürzeren Ladezeiten sprechen für die GameCube-Version. Des Weiteren wurde die Steuerung erheblich vereinfacht und erinnert nun an *Star Wars Rogue Squadron: Rogue Leader II.*

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
hebt ab.

Auch wenn die Flug-Action etwas flügellahm daherkommt, mir hat *Top Gun – Combat Zones* Spaß gemacht. Dank der, im Gegensatz zur PS2-Version, intuitiven Steuerung macht es einfach Laune, durch die Luft zu heizen und gegnerische Flugzeuge auseinander zu nehmen. Fans von actionreichen Flugzeugspielen sollten einmal Probe spielen.

TEST
TOP GUN: COMBAT ZONES

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	36 Missionen
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.virgininteractive.de**

Hersteller **Virgin**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	74%	76%	**76%**

„Mangels Konkurrenz das zurzeit **beste Flugzeug-Action-Spiel** für den GameCube."

Einmal Milliardär sein: **attraktive Frauen** und High-Society-Feeling

Largo Winch – Empire under Threat

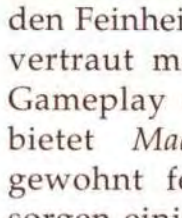
Schlüpft in die Rolle von Largo Winch, der nach der tragischen Ermordung seines Vaters plötzlich milliardenschwerer Erbe der W-Gruppe wird. Zu allem Unglück stellt Largo auch noch fest, dass gentechnisch veränderter Weizen aus einem Labor entwendet wurde. Die Sicherheit und der Ruf der Firma müssen gerettet werden. Leider ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, etwa mit *Resident Evil* vergleichbar. Praktisch hingegen ist Largos PDA, ein kleines, digitales Notizbuch, mit dem er bisher erhaltene Informationen jederzeit abspeichern kann. Damit können wichtige Details allerorts abgerufen werden. Auf benötigte Gegenstände stößt man leider auch viel zu oft nur durch Zufall. Auch die Kampfszenen hätten etwas ausgefeilter sein können. Stößt man beispielsweise auf einen Gegner, kann nur die Angriffsart ausgewählt werden, das heißt, ihr könnt nur entscheiden, ob sich Largo mit einem Fußtritt oder mit einem Faustschlag wehrt, den Rest erledigt der adrette Milliardär alleine.

KERSTIN SPRINGER

EINLASS Eine Plastikkarte könnte hier helfen.

DEKOLLETÉ Ein wirklich hübscher Einblick.

MEIN FAZIT **OK**



Kerstin Springer
mag 007 lieber.

Largo Winch – Empire under Threat wird den Erwartungen leider nicht ganz gerecht. Der taktische Anteil bei Kämpfen ist definitiv zu niedrig. Die Rätsel sind oftmals nur nach nervigen Suchaktionen oder durch Zufall zu lösen. Wer sich allerdings bevorzugt in höheren Kreisen bewegen und sich als Objekt der Begierde gerne permanent vollschleimen lassen will, liegt mit diesem Spiel doch richtig.

TEST
LARGO WINCH

Genre:	Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 6 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Areale
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Internet:	www.ubisoft.de
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 59,99
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
65%	63%	70%	**69%**

„Die Welt der Videospiele hat mit Sicherheit schon **fesselndere Abenteuer** gesehen."

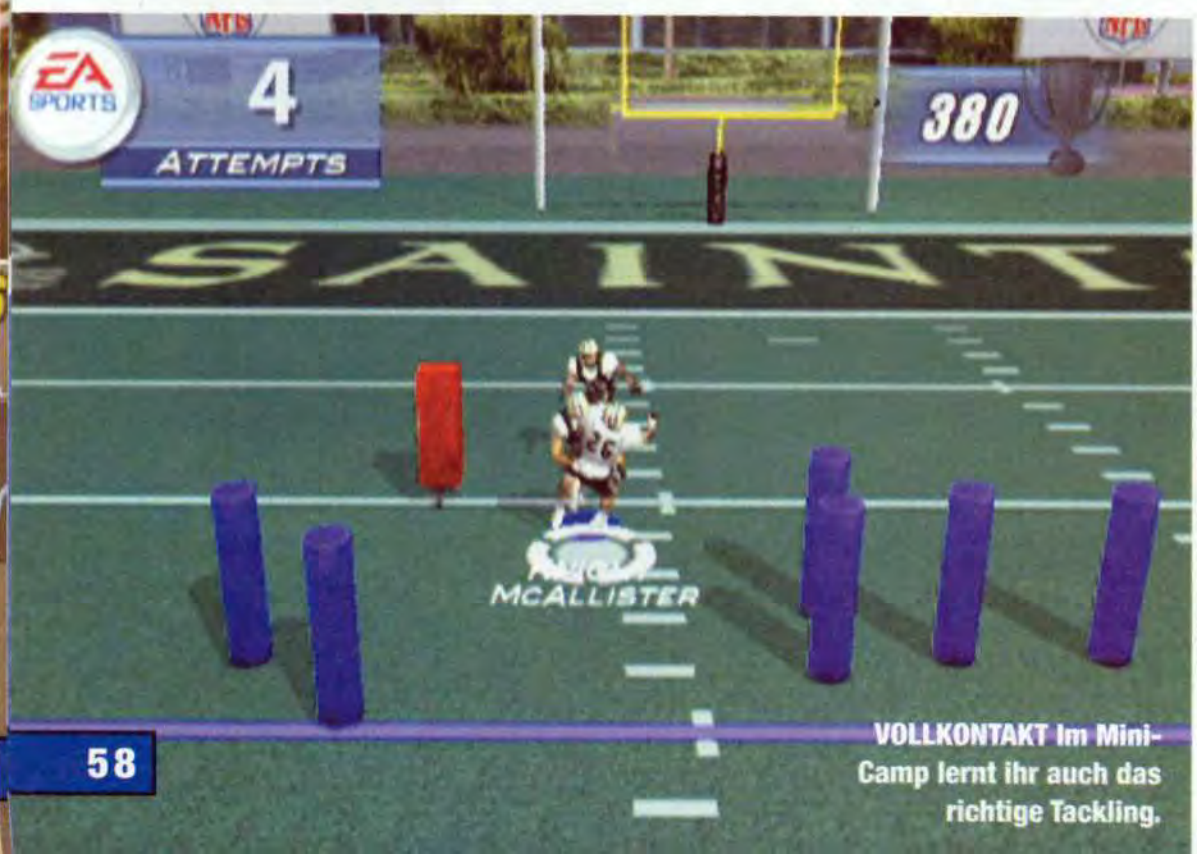
Madden NFL 2003

N-ZONE HIT

Auch im Jahr 2002 werden wieder **4-Aspirin-Hits** verteilt.

Football-Fans die *Madden*-Serie schmackhaft zu machen, das bedeutet, offene Türen einzurennen. Auch mit der Seriennummer 2003 ist das *NFL*-Spektakel noch immer das Maß aller Dinge. Echte Experten tricksen CPU oder Mitspieler mit selbst erstellten Spielzügen aus, Hardcore-Fans finden beim auf über 30 Jahre angelegten Franchise-Modus die Erfüllung. Ihr begleitet ein Team als Coach und Manager in Personalunion über mehrere Spielzeiten und macht alle Höhen und Tiefen des Profisports durch. Einsteiger können sich im neuen Mini-Camp-Modus mit den Feinheiten des US-Sports vertraut machen. In Sachen Gameplay und Präsentation bietet *Madden NFL 2003* gewohnt feine Kost. Dabei sorgen einige neue Wurfanimationen der Quarterbacks und charakteristische Bewegungsabläufe der NFL-Stars für eine nochmals höhere Authentizität. Witzig: Verbindet ihr den GBA mit dem GameCube, erhaltet ihr auf dem Handheld-Display eine Mini-Anzeigetafel mit Spielinformationen.

JENS QUENTIN



VOLLKONTAKT Im Mini-Camp lernt ihr auch das richtige Tackling.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
mag die Bengals.

Am über die Jahre gereiften Gameplay und der tadellosen Präsentation gibt es eh nix zu rütteln und mit dem spaßigen Mini-Camp-Modus werden nun auch Neulinge unterhaltsam an die Faszination Football herangeführt. *NFL*-Experten greifen mit Freude zu, Freunde leichter Sportkost wenden sich mit Grausen ab. Es gibt keine bessere Footballsimulation.

TEST
MADDEN NFL 2003

Genre:	American Sports
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 59 Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	7 Spielmodi
Sprache:	Englisch
Internet:	www.electronicarts.de
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Besonderheiten:	Verbindungsmöglichkeit mit dem GBA

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	77%	89%	**88%**

„**Unschlagbar realistische** NFL-Simulation mit viel Tiefgang und neuen Mini-Spielen."

Ace Golf

Ein halbes Jahr nach dem Start gibt es auch auf dem GameCube eine **gute Golfsimulation.**

Auf sechs unterschiedlichen Kursen dürft ihr euer Können beweisen. 14 Golfer stehen zur Auswahl. Die Ball-Physik geht in Ordnung und dank der guten Steuerung macht das Einlochen Freude. Die Wetterbedingungen werden grafisch gut dargestellt. Das etwas zu simple Gameplay und der zu geringe Einfluss des Wetters auf den Ball sorgen allerdings für Punktabzüge. Auch der japanische Einschlag mag nicht jedermanns Sache sein.

FABIAN SLUGA

Casper Spirit Dimensions

Buh!! Erschrocken? Natürlich nicht, ist ja auch nur Casper, der kleine, knuffige Geist ...

Bei *Casper Spirit Dimensions* muss man durch mehrere Dimensionen reisen, um die teuflische Armee von Kibosh zu besiegen. Ihr bewegt euch durch 3D-Welten und müsst am Ende einen besonders harten Brocken erledigen. In den hübsch gestalteten Levels könnt ihr euch frei bewegen und die vielen Nebel- und Lichteffekte bewundern. Die stimmungsvolle Musik wird auf Wunsch in Dolby Surround präsentiert.

UDO CRNJAK

NHL Hitz 2003

Hooligans auf Schlittschuhen? Na klar, bei NHL Hitz 2003 könnt ihr sie erleben.

Mit dem abwechselnden Einsatz von drei Spielern geht es zur Sache. Regeln wie ein Zweilinienpass oder Abseits sind dabei ein Fremdwort. Mit knallharten Bodychecks könnt ihr eure Gegner nach Lust und Laune vermöbeln. Auch die witzigen, neuen Minispiele machen wirklich Laune. Das Spiel läuft bis auf ein gelegentliches, kaum bemerkbares Ruckeln recht flüssig und schnell. Auch die Grafik ist mit den feinen Texturen gelungen.

KERSTIN SPRINGER

Robotech Battlecry

In Robotech Battlecry erwacht die erfolgreiche **Kult-Zeichentrickserie** zum Leben.

TDK Mediactive nahm die Serie aus den 80er-Jahren als Grundlage und setzte die Robotech-Thematik in einem actiongeladenen Shooter um. Nach einigen Trainingseinheiten könnt ihr euch in den 30 Missionen für eine der drei verschiedenen Erscheinungsformen eures Mechs entscheiden. Die Cel-Shading-Grafik bringt das Flair der Serie gut rüber und auch soundtechnisch ist das Spiel mit den Original-Sprechern stimmig.

UDO CRNJAK

SCHLECHT Leider hat das Wetter keinen Einfluss auf die Ballphysik.

WEIHNACHTLICH Die Levels sind nicht gerade sehr lebendig.

PUCK Beim Face-off sind schnelle Reaktionen gefragt.

DOWNTOWN Oft werden Gebäude in Mitleidenschaft gezogen.

TEST ACE GOLF

Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	6 Kurse
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.eidos.de**

Hersteller	Termin
Eidos	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	58%	80%	**78%**

„**Nettes Golfspiel**, das spielerisch aber nicht an das Kaliber eines Mario Golf herankommt“

TEST CASPER

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Levels, 4 Welten
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.tdk-mediactive.com**

Hersteller	Termin
TDK Mediactive	**Anfang Dezember**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	71%	63%	**66%**

„Casper sorgt besonders bei jüngeren Spielern für kurzweilige **Unterhaltung** und Spielspaß.“

TEST NHL HITZ 2003

Genre:	American Sports
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 49 Blöcke
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.konami-europe.com**

Hersteller	Termin
Konami	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	80%	87%	**82%**

„Für **Arcade-Fans** genau das Richtige. Fans von realistischem Hockey greifen zu NHL 2003.“

TEST ROBOTECH BATTLECRY

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	30 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.tdk-mediactive.com**

Hersteller	Termin
TDK Mediactive	**Januar 2003**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	74%	74%	**73%**

„Gute, aber stellenweise **sehr schwere** Mech-Action. Für Fans der Serie eine Investition wert.“

Bomberman Generations

Ihr seid auf der Suche nach dem **Party-Spiel schlechthin?** Da bleibt nur eine Wahl!

Endlich ist es so weit: In diesem Winter erscheint das Spiel *Bomberman Generations*. Genau wie in der US-Version, die wir in der N-Zone 08/02 bereits getestet haben, könnt ihr entweder in Mehrspielerpartien oder alleine explosive Gemeinheiten verteilen. Die Einspielervariante kann nach wie vor nicht wirklich überzeugen. Wer Lust auf bombige Stimmung hat, muss bei diesem Partyspiel einfach zugreifen.

UDO CRNJAK

KLEINKRIEG Die klassische Variante macht am meisten Spaß.

Godzilla: Destroy all Monsters Melee

Die **berühmteste Abrissbirne** der Welt ist wieder da und macht ihrem Namen alle Ehre.

In *Godzilla: Destroy all Monsters Melee* könnt ihr euch für eines von 13 Monstern entscheiden. Im Einzelspielermodus trefft ihr nacheinander auf eure Kontrahenten. Dabei könnt ihr alles ergreifen und dem Gegner an die Birne werfen. Der Mehrspielermodus ist dabei aber das Herzstück des Ganzen. Ihr habt die Möglichkeit, immer komplexere Combos einzuüben. Nicht nur für Godzilla-Fans ein Probespiel wert.

UDO CRNJAK

HINTERRÜCKS Lasst eure fiese Seite sprechen und schlagt zu.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Das **BMX-Wunderkind** ist wieder da und trickst wie ein Weltmeister.

Ihr habt die Möglichkeit, als einer von mindestens sechs Pros auf einen Road-Trip zu gehen, um tief in die Trickkiste zu greifen. In jeder der insgesamt acht Städte müsst ihr verschiedene Aufgaben erfüllen. Die Gebiete bieten viele Möglichkeiten, ordentliche Tricklines und Kombinationen durchzuführen. Das Verhalten der Zweiräder und die Animationen der Fahrer sind ebenfalls recht gut gelungen. Eine Proberunde ist zu empfehlen.

UDO CRNJAK

DUELL Im Zweispielermodus könnt ihr euch mit einem Freund messen.

Mystic Heroes

Ihr habt Lust auf eine **mystische Massenschlacht?** Schnappt euch Rune und Schwert und legt los.

Bei *Mystic Heroes* handelt es sich um einen Action-Titel, in dem ihr mit Schwert und Magie Kopfnüsse verteilen könnt. Im Einzelspielermodus säubert ihr mit einem von vier Charakteren ein Gebiet, bis ihr am Ende auf einen Endgegner trefft. In den Mehrspieler-Varianten könnt ihr euch gegenseitig unterstützen oder vermöbeln. Das Spielgeschehen wird leider viel zu schnell langweilig.

UDO CRNJAK

ZAUBERSPRÜCHE Ihr könnt eure Magie-Attacken weiterentwickeln.

TEST BOMBERMAN

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	6 Welten
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.majescogames.com**

Hersteller	Termin
Vivendi Universal	**6. Dezember**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	70%	76%	74%

„Der **Mehrspieler-modus** kann voll überzeugen."

Mehrspieler-Wertung **89%**

TEST GODZILLA

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	11 Monster, 8 Städte
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 55,-	**Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Dolby Pro Logic 2, 60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	73%	75%	71%

„Spaßiges **Mehrspieler-Gekloppe,** das leider zu oft zu schwer geraten ist."

TEST MAT HOFFMAN 2

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-8
Speichern:	Memory Card, 18 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Levels, 10 Fahrer
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Activision	**Dezember**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
68%	76%	77%	75%

„Eine **spaßige Alternative** zum Skateboard-Allerlei. Für alle Trendsport-Fans zu empfehlen."

TEST MYSTIC HEROES

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller	Termin
THQ	**22. November**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
64%	60%	63%	63%

„Das Spiel bietet **angenehme Unterhaltung**. Lang fesselt es aber nicht an den Bildschirm."

ALTBEKANNT Metroid-Fans werden sich heimisch fühlen.

SUP
Die Gra
ist einfa
bombastis

Metroid Fusion

Samus kehrt nach acht Jahren Konsolen-Abstinenz in einem **grandiosen** Science-Fiction-Shooter zurück.

Metroid Fusion wird offiziell als vierter Teil der Serie gehandelt, das bedeutet, er spielt nach den Geschehnissen von *Super Metroid* (1994, SNES). Samus Aran, die weibliche Hauptdarstellerin sämtlicher *Metroid*-Teile, wird zur Betreuung des biologischen Weltraumlabors auf SR388 eingesetzt. Kenner der *Metroid*-Spiele wissen, dass SR388 der Schauplatz des zweiten *Metroid*-Spiels war (GB, 1992). Bei der Untersuchung einer Höhle auf SR388 wird Samus von der parasitären Kreatur X, wie sie die Wissenschaftler nennen, angegriffen und infiziert. Nur ein Serum, hergestellt aus den Zellen des Baby-Metroid, kann Samus retten. Da Samus von nun an immun gegen die X ist, soll sie herausfinden, warum das biologische Weltraumlabor nach dem Eintreffen der letzten Proben von SR388 durch eine Explosion erschüttert wurde und der Kontakt abbrach. Fortan ballert ihr euch als Samus Aran durch das gigantische Labor, das auf SR388 errichtet wurde. Dabei wird bei *Metroid Fusion*, wie bei allen *Metroid*-Teilen zuvor, nicht nur geschossen, sondern vor allem viel erkundet. Neu ist, dass ihr von einem Computer geleitet werdet und von ihm erfahrt, wo ihr als Nächstes hinmüsst. Dadurch verläuft das Spiel wesentlich geradliniger und man muss nicht immer so lange suchen, wo es als Nächstes langgeht. Da Samus während der X-Infektion sämtliche Waffen und spezielle Fähigkeiten abhanden kamen, müsst ihr Sachen wie den Ice Beam, den Plasma Beam oder die Power-Bombe erst nach und nach wiederfinden. Wer *Metroid* kennt, wird vielleicht ein wenig enttäuscht sein, da in dieser Hinsicht nicht viel Neues geboten wird. Dafür entschädigen die zahlreichen neuen Feinde sowie das typische *Metroid*-Feeling. Während die Grafik den Super-Nintendo-Vorgänger überflügelt, kann der Sound hardwarebedingt nicht ganz mit der 16-Bit-Konsole mithalten. Für GBA-Verhältnisse passt der Sound dennoch hervorragend. Absolut herausragend ist auch die geniale und äußerst präzise Steuerung. Wer nur ein wenig auf Science-Fiction steht, der muss sich diesen Titel zulegen. *Metroid Fusion* ist schlichtweg einer der besten GBA-Titel, den es gibt. Aber Vorsicht, die zahlreichen Zwischengegner haben es teilweise mächtig in sich!

FABIAN SLUGA

INFO DIE CONNECTION

Verlinkbar

Also doch: Metroid Fusion wird mit der GameCube-Version verlinkbar sein!

Angeblich wird es möglich sein, *Metroid Fusion* mit *Metroid Prime* zu verlinken. So soll man nach dem Durchspielen beider Spiele die Fusion-Suit in *Metroid Prime* sowie das Original-Metroid-Abenteuer vom NES (1989) freischalten können. Wir halten euch auf dem Laufenden.

KNIFFLIG Viele Gegner erfordern taktisches Vorgehen.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
mag starke Frauen.

Metroid Fusion ließ bereits beim Einschalten das alte *Metroid*-Feeling wieder in mir aufkommen. Die tolle Atmosphäre, gepaart mit dem fantastischen Leveldesign machen dieses Spiel zu einem der besten GBA-Spiele überhaupt. Lediglich das etwas geradlinigere Gameplay sowie der nicht ganz so große Umfang wie beim Vorgänger sorgen für kleinere Punktabzüge.

TEST
METROID FUSION

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	7 Areale
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller: **Nintendo**	Termin: **22. November**
Preis: **Ca. € 45,-**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Verlinkbar mit GameCube-Version

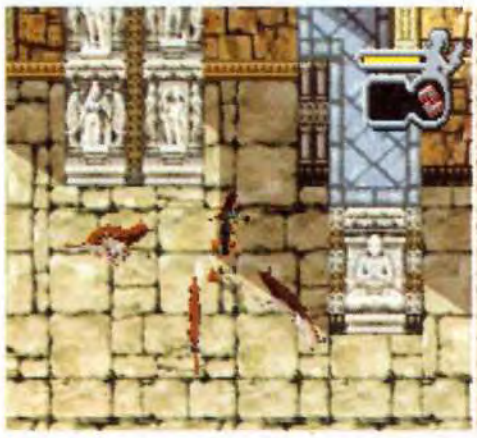
GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
88%	85%	91%	**90%**

„Klasse Action-Titel, der an den genialen SNES-Vorgänger anknüpfen kann!“

Tomb Raider: The Prophecy

Begib dich auf die Suche nach dem schwarzen Stein und erfülle die Welt wieder **mit echter Magie.**



ATTACKE Um nicht zerfleischt zu werden solltet ihr euch beeilen.

FEINDE Auch mit vier Männern auf einmal wird Lara notfalls fertig.

Exklusiv zum GBA-Start hat sich Ubi Soft eine neue Story für die hübsche Forscherin einfallen lassen. Alles dreht sich um drei magische Steine. Deren Kraft will sich die geheime Bruderschaft Teg-Du-Bhorez zunutze machen, um ihren einstigen Meister wiederzuerwecken. Die Welt muss vor dieser Prophezeiung bewahrt werden. Eine Vielzahl von Missionen warten auf euch. Außer der Story hat sich nicht viel geändert. Springt über Erdspalten, sammelt nützliche Utensilien, legt Schalter und vor allem viele böse Buben um. Durch die neue isometrische Perspektive bekommt ihr ab sofort einen viel besseren Einblick in die Abenteuer von Mrs. Croft. Leider ruckelt die Grafik etwas, ist aber im Gegensatz zu den vorherigen Handheld-Versionen doch einen Tick verbessert worden. Am Sound wurde ebenfalls gearbeitet, was man besonders bei gefährlichen Situationen feststellen kann.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Springer
ballert gerne rum.

Erfreulicherweise hat Ubi Soft auf die Wünsche der Spieler reagiert und lässt die sympathische Entdekkerin neuerdings gegen größere Lebewesen kämpfen. Mich hat das Abballern von armen, kleinen Eichhörnchen und Ratten selbst nicht allzu sehr begeistert. Die neue Story und die verbesserte Darstellung machen Lust auf Abenteuer.

TEST
TOMB RAIDER: THE PROPHECY

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	20 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller **Ubi Soft**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
83%	81%	84%	**82%**

„Aufgrund der **neuen Spielerperspektive** ist Laras GBA-Start echt gelungen."

Ubi Soft

GEWINNSPIEL

Gemeinsam mit Ubi Soft haben wir ein paar echt coole Preise für euch. Wenn ihr euch eines von drei *The Prophecy*-Fanpaketen unter den Nagel reißen wollt, braucht ihr nur folgende Frage zu beantworten:

Preisfrage:
Welches Studium hat Lara Croft absolviert?

The-Prophecy-Fanpaket:

Lara-Croft-Figur, ca. 40 cm groß
Lara Croft Tomb Raider-T-Shirt (ohne Abbildung)
Lara Croft Tomb Raider The Prophecy-GBA-Spiel
Lara Croft Tomb Raider The Prophecy-Poster (ohne Abbildung)
Lara Croft Tomb Raider The Prophecy-GBA-Sticker (ohne Abbildung)

Die Lösung schickt ihr wie immer an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Tomb Raider
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 18. Dezember 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Ubi Soft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

FEGEFEUER Von Zeit zu Zeit müsst ihr euch als Feuerwehrmann behaupten.

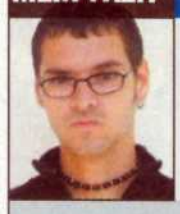
Reign of Fire

Der Kampf **Mensch gegen Drache** findet auch auf dem GBA statt!

Ganz nach dem Hollywood-Vorbild zieht ihr in den Kampf gegen übermächtige Drachen und versucht die Vorherrschaft über den blauen Planeten zurückzuerobern. Löscht zum Beispiel Brände oder startet halsbrecherische Rettungsaktionen. Dabei habt ihr die Möglichkeit, Fahrzeuge aller Art zu benutzen – ein Buggy, ein Panzer oder ein Feuerwehrwagen stehen zur Verfügung. Habt ihr eine bestimmte Anzahl an Missionen absolviert, habt ihr die Möglichkeit, auf die Seite der Drachen zu wechseln. Das Spiel zeigt sich eher von einer durchschnittlichen Seite. Die Grafik ruckelt etwas, ist aber sonst recht ordentlich. Der Sound ist nicht überragend, fällt aber auch nicht besonders negativ auf. Nicht nur Fantasyfans können diesen Titel einmal Probe spielen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT OK



Udo Crnjak
mag Feuer.

Am Anfang war ich von der Vorstellung begeistert, in den Kampf gegen Drachen zu ziehen. Nach ausgiebiger Spielzeit schwand allerdings meine Euphorie. Die Grafik ist für meine Begriffe doch sehr pixelig geraten und die Umgebung kann auch nicht gerade mit abwechslungsreichen Arealen aufwarten. Besonders enttäuschend finde ich die Darstellung der Drachen. Da hätte man sich doch etwas mehr Mühe geben können. Die Kampfgefährten, von denen man begleitet wird, strotzen ebenfalls nicht vor künstlicher Intelligenz. So kommt es schon einmal vor, dass man schneller alleine dasteht, als einem lieb ist.

TEST
REIGN OF FIRE

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.bam4fun.com
Hersteller:	Konami
Termin:	November 2002
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
56%	63%	62%	**61%**

„Ein **durchschnittliches Actionspiel**, das einen gewissen Anreiz bietet."

Ecks vs. Sever 2

N-ZONE HIT

Erfüllt in diesem **Ego-Abenteuer** auf den Spuren eines Agenten spannende Aufträge.

WEITLÄUFIG Manche Areale bieten große Außenflächen.

BITTE RECHT FREUNDLICH Geiseln retten ist oft eines der wichtigsten Ziele.

Bei *Ecks vs. Sever 2* nehmt ihr den Kampf gegen eine Untergrundorganisation auf. Dieses Mal müsst ihr nicht gegen eure Konkurrentin Sever kämpfen, sondern mit ihr. Das Spiel bietet alle Elemente, die bei einem Ego-Shooter vorhanden sein sollten. Die Einzelspieler-Missionen sind sehr abwechslungsreich gestaltet. So könnt ihr zum Beispiel Geiseln befreien oder Personen verhören. Für den nötigen Mehrspieler-Spaß ist jedoch gleichfalls gesorgt: So könnt ihr unter anderem beim Deathmatch die Waffen sprechen lassen. Grafisch zeigt der zweite Teil Verbesserungen in allen Belangen. Ihr erfüllt eure Missionen in stimmungsvoll gestalteten Gebieten. Der Sound ist ebenfalls gut gelungen und rundet das Gesamtbild positiv ab.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
wird Geheimagent.

Ich muss schon zugeben, dass ich mir nicht vorstellen konnte, von einem Ego-Shooter auf dem GBA so begeistert zu sein. Was hier auf die Beine gestellt wurde, hat mich stundenlang davon abgehalten, etwas anderes zu tun. Das Gameplay ist sehr eingängig umgesetzt und geht nach den ersten Spielminuten in Fleisch und Blut über. Besonders ältere Spieler werden die Steuerung aus frühen Ego-Shooter-Tagen kennen. Das einzig Störende war das dämliche Verhalten der Geiseln. Ansonsten fühlen sich erfahrene Zocker an vergangene Zeiten erinnert und können die Erinnerungen schweifen lassen.

TEST
ECKS VS. SEVER 2

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (4 Module)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	24+ Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.bam4fun.com
Hersteller:	Konami
Termin:	28. November
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
83%	73%	86%	**85%**

„Actionfans können sich in allen Belangen auf einen **echten Hit** freuen."

Godzilla Domination

Übernehmt die Rolle von Godzilla und **rettet die Welt** vor einem tödlichen Meteoriten.

Bei *Godzilla Domination* habt ihr die Wahl aus acht Monstern, wie zum Beispiel Godzilla, King Gidorah, Rodan, Mothra oder Megalon. Nachdem ihr euch für einen Spiel-Modus entschieden habt, bekommt ihr es entweder nur mit einem Gegner zu tun oder gleich mit drei. Im Kampf habt ihr die Auswahl aus zwei Schlagarten und drei Spezialattacken. Dabei könnt ihr eure Spezialleiste auffüllen, indem ihr möglichst viele Gebäude zerstört. *Godzilla Domination* rangiert in allen Belangen im Mittelmaß.

UDO CRNJAK

Powerpuff Girls: Him and Seek

Die drei **zuckersüßen Mädels** geben ihr zweites Stelldichein auf dem GBA.

Es ist Zeit für eine Schnitzeljagd. Bei *Powerpuff Girls: Him and Seek* ist genau dieses Spiel der Beginn allen Übels, denn die gesuchten Gegenstände sind gemopst worden. Ihr habt die Möglichkeit, die Mädels einzeln durch verschiedene Bereiche von Townsville zu steuern. Die Grafik zeigt sich genauso poppig und bunt wie die Serie selbst. Nur leider besteht ein sehr großer Mangel an Animationsphasen. Der Sound passt ebenfalls gut zum Geschehen, ist aber nicht überragend.

UDO CRNJAK

Wer wird Millionär

Knackt die 15 Fragen und ihr könnt eine **virtuelle Million** auf eurem Konto gutschreiben.

Wer wird Millionär? Diese Frage wird euch bei der GBA-Umsetzung leider nicht von Günther Jauch gestellt. Dennoch könnt ihr euch den Kopf gehörig zermartern. Anfangs sind die Fragen noch recht einfach und die Lösungsvorschläge stellenweise komisch. Der Schwierigkeitsgrad nimmt ab der 500-Euro-Grenze stark zu. Die Animationssequenzen im Studio unterscheiden sich – bis auf die Auflösung natürlich – kaum von denen anderer Versionen. Auf Sprachsamples wurde gänzlich verzichtet.

UDO CRNJAK

Woody Woodpecker in Crazy Castle 5

Rettet mit dem Specht eine Feenwelt und **werdet genauso berühmt** wie sein Lachen!

In Kemcos *Woody Woodpecker in Crazy Castle 5* schlüpft ihr in die Haut des Titelhelden und müsst die Feenwelt retten. Woody verfügt dabei über die gewohnten Fähigkeiten eines Spechtes und hat die Möglichkeit, sich in verschiedene Outfits zu werfen. Jedes Outfit ermöglicht ihm dabei eine besondere Fähigkeit. Grafisch wird Abwechslung nicht gerade groß geschrieben. Viele Orte innerhalb einer Wel, sehen identisch aus. Die Musikstücke gehen nach kurzer Zeit auf den Wecker.

UDO CRNJAK

MASSENSCHLÄGEREI Wenn es so heiß hergeht, hilft nur zuschlagen.

AUSGANGSPUNKT Euer Kampf für das Gute beginnt in der Schule.

KOPFNUSS Zu Beginn der Spielrunde sind die Fragen sehr einfach.

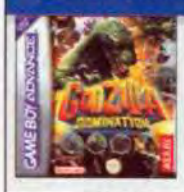
ÜBER DEN WOLKEN Eure Reise führt euch zu den seltsamsten Orten.

TEST GODZILLA DOMINATION

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (1 bis 4 Module)
Speichern:	Nein
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.infogrames.com
Hersteller:	Infogrames
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
43%	36%	60%	56%



„**Geringer Umfang** und mäßiges Gameplay zeichnen diesen Godzilla-Titel aus."

TEST POWERPUFF GIRLS: HIM AND SEEK

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	9 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.bam4fun.com
Hersteller:	Konami
Termin:	05. Dezember
Preis:	Ca. 45,- €
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
45%	61%	69%	65%

„Dieses Spiel bietet **leichte Kost** und ist für eine jüngere Zielgruppe bestimmt."

TEST WER WIRD MILLIONÄR

Genre:	Quiz
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Nein
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Über 1.000 Fragen
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.bigben-interactive.de
Hersteller:	BigBen
Termin:	22. November
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
35%	42%	73%	70%

„Spielerisch wie inhaltlich **kein Unterschied** zu den anderen Versionen."

TEST WOODY WOODPECKER

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (mind. 1 Modul)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	6 Welten
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.kemco-games.com
Hersteller:	Kemco
Termin:	November 2002
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
44%	41%	48%	45%

„Dieses Spiel wäre sogar **zu alten Konsolen-Zeiten** enttäuschend gewesen."

Rage
PRESENTS

THE GAME

THE ITALIAN STALLION

ROCKY BALBOA

VERSUS

THE MASTER OF DISASTER

APOLLO CREED

USK Geeignet ab 6 Jahren

PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
XBOX
GAMECUBE

LICENSED BY Nintendo

www.rockythegame.com

KÄMPF DICH AN DIE SPITZE!

Rocky Interactive Game (all source code, all other software components, and certain audiovisual components) © 2002 Rage Games Ltd. "Rocky"– "Rocky V" TM & © 1976-2002 Metro-Goldwyn-Mayer. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Uses Bink Video © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Gamecube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

IMPORT NEWS

GELUNGEN Die Spieler gleichen ihren realen Vorbildern.

REFERENZ In Sachen Ballphysik ist Pro Evolution Soccer 2 unübertroffen.

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Das Weihnachtsgeschäft
Nachdem alle wichtigen Messen des Jahres vorbei sind, nähert sich das Jahr nun dem Ende und die Weihnachtszeit steht vor der Tür. Und man kann sicher sein, dass sich Nintendo einen großen Teil des Weihnachtskuchens abschneiden wird. Die GBA-Verkäufe ziehen wieder an und die beiden *Pokémon*-Titel wurden noch nicht einmal veröffentlicht. Außerdem wird die in Japan beliebte *Chocobo*-Serie auch ihren Teil dazu beisteuern. Für den GameCube stehen Titel wie *Biohazard Zero* und *Zelda* ganz oben auf den Wunschzetteln der japanischen Spieler. Hinzu kommen spezielle Titel wie *Beyblade 2002*, welches sich ebenfalls hervorragend verkaufen wird – die *Beyblade*-Spielzeuge sind jedenfalls zurzeit der Renner schlechthin. Das wird noch ein spannendes Jahr für Nintendo.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

1. Hoshi no Kirby	GBA
2. Starfox Adventures	GC
3. Tales of the World: Narikiri Dungeon 2	GBA
4. Densetsu no Stafi	GBA
5. Gyakuten Saiban 2	GBA

USA

1. Starfox Adventures	GC
2. Super Mario Sunshine	GC
3. Super Mario Advance 2	GBA
4. Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories	GB
5. Timesplitters 2	GC

World Soccer Winning Eleven 6

FUSSBALL **Die Fußballreferenz kommt endlich auf den GameCube.**

Über die vergangenen Jahre hat Konami die *Pro Evolution Soccer*-Serie immer weiter verbessert (schon zu PS-one-Zeiten) und mit *Pro Evolution Soccer* für die PlayStation 2 im vergangenen Jahr die Messlatte sehr hoch gelegt. Mittlerweile dürfen PlayStation-2-Besitzer den zweiten Teil genießen, während auf dem GameCube *FIFA Football 2003* gedaddelt wird. Auch wenn *FIFA Football 2003* kein schlechtes Spiel ist, heißt die Referenz *Pro Evolution Soccer 2*. Dank der genialen Ballphysik und der intuitiven Steuerung führt für Fans von realistischen Fußballspielen kein Weg an dem Konami-Gebolze vorbei. Da ist es umso erfreulicher, dass Konami *World Soccer Winning Eleven 6*, wie *Pro Evolution Soccer 2* in Japan heißt, für den GameCube angekündigt hat. Am 30. Januar wird der Titel in japanischen Geschäften ausgeliefert. Leider wird der Titel zunächst auch dort bleiben. Bisher ist keine Veröffentlichung des Titels in Europa geplant. Bleibt zu hoffen, dass Konami den Titel doch noch nach Europa bringt. Die Zielgruppe wäre im fußballverrückten Europa mit Sicherheit vorhanden. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Termin: 30. Januar

PRAKTISCH Eine Linie zeigt an, wenn jemand im Abseits stand.

GAMECUBE? Die Bilder zeigen die PS2-Version des Spiels.

HART Der Richter verkündet das Urteil. (links)
VERRÜCKT Nur die Japaner können ein Gerichtsspiel herausbringen. (rechts)

Gyakuten Saiban 3

SIMULATION **Capcoms Gerichtsserie bekommt einen Nachfolger.**

Die Japaner haben schon seltsame Spiele. Neben Angelsimulationen, Spielen zu Anime-Serien und irgendwelchen dubiosen Gameshows sind Gerichtsspiele zurzeit der letzte Schrei in Japan. *Gyakuten Saiban 1 + 2* orientieren sich dabei an den japanischen Gerichtsshows und portieren sie auf den GBA. Beide Spiele befinden sich momentan in den japanischen Charts, wobei *Gyakuten Saiban 2* erst kürzlich veröffentlicht wurde. Nun gab Capcom bekannt, dass man bereits am dritten Teil werkelt. Wer sich schon immer mal einen virtuellen Streit mit seinem Nachbarn liefern wollte, der ist hier genau richtig. Unten findet ihr Bilder vom ersten Spiel. Über einen möglichen Erscheinungstermin des dritten Teils ist allerdings noch nichts bekannt. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Dokapon DX

ROLLENSPIEL **Neues RPG für den GameCube**

Dokapon ist eine in Japan recht bekannte RPG-Serie von Asmik Ace Entertainment, welche bereites vor einiger Zeit auf dem GBA ihr Debüt feierte. Nach Europa hat es die Version allerdings nicht geschafft. In der GBA-Version ging es hauptsächlich um die Kämpfe und das Erreichen eines bestimmten Ranges, anstatt ein monatsfüllendes Abenteuer zu erleben. Die Handlung der GameCube-Version, welche Ende des Jahres in Japan erscheinen wird, ist jedoch noch nicht bekannt. Außerdem plant das Entwicklungsstudio, die Anime-Serie *Lupin the 3rd* für den GameCube umzusetzen. *Lupin* soll ebenfalls noch vor Jahresfrist erscheinen. Über eine mögliche Veröffentlichung der Titel außerhalb Japans ist nichts bekannt. **(fs)**

JAPANER WISSEN'S Dies scheint eine Art Glücksspiel zu sein. Die Japaner zocken noch in diesem Jahr.

Hersteller: Asmik Ace Entertainment
Internet: www.asmik-ace.co.jp
Termin: Ende 2002

F-Zero

RENNSPIEL **Neue Bilder von dem Racer.**

F-Zero gilt seit Super-Nintendo-Zeiten als Garant für tollen Rennspielspaß. Mit der Power des GameCube sollte es auch endlich möglich sein, die futuristische Umgebung zeitgemäß umzusetzen. Ende Oktober wurden auf einem japanischen Event weitere Screenshots zu *F-Zero* veröffentlicht, welches bei Sega unter der Aufsicht von Nintendo entwickelt wird. Der Titel soll im Frühjahr 2003 in Japan erscheinen. Europäische Spieler werden wohl noch ein wenig länger warten müssen. **(fs)**

Hersteller: Sega/Nintendo
Internet: www.amusementvision.co.jp
Termin: Frühjahr 2003

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Pool Edge	25. Oktober
Eternal Darkness	25. Oktober
One Piece	1. November
Mario Party 4	8. November
Biohazard Zero	21. November
Muscle Champion	21. November
Super Monkey Ball 2	21. November
Kinniku Man	22. November

Erscheint demnächst:

Zelda no Densetsu: Kaze no Takuto	13. Dezember
Eternal Arcadia Legend	26. Dezember
Dokapon DX	November
Tetris World	4. Quartal
Batman: Dark Tomorrow	4. Quartal

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Silent Scope	17. Oktober
Crokke	17. Oktober
Monster Farm 2	25. Oktober
Kirby Star DX	25. Oktober
Tales of the World 2	25. Oktober
Card Party	25. Oktober
Moto GP	25. Oktober
Beast Shooter	31. Oktober
Silk and Cotton	31. Oktober
Scan Hunter	8. November
Contra Hard Spirits	14. November
Devil Children Light	15. November
Devil Children Darkness	15. November
Little Buster Q	15. November
Pokémon Monster Saphire	21. November
Pokémon Monster Ruby	21. November

Erscheint demnächst:

Choro Q Advance 2	November
One Piece	November
Tales of Fantasia	4. Quartal
Legend of Zelda	4. Quartal
Kinniku Man	4. Quartal
Sylvanian Family 4	4. Quartal
Magi-nation	4. Quartal
RPG School Advance	4. Quartal
Chocobo Land	4. Quartal
Kinnikuman	4. Quartal
Darius R	4. Quartal
Derby Stallion Advance	4. Quartal
Elevator Action	4. Quartal
Zoids Saga 2	4. Quartal
Metroid Fusion	4. Quartal
Harvest Moon	4. Quartal

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

NBA Live 2003	17. Oktober
TimeSplitters 2	18. Oktober
X-Men: Next Dimension	18. Oktober
Robotech: Battlecry C.E.	18. Oktober
Barbarian	22. Oktober
ET: Search for Dragora	23. Oktober
Mario Party 4	24. Oktober
Worms Blast	25. Oktober
Blood Omen 2	31. Oktober
Rugrats: Royal Ransom	31. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	31. Oktober
Rayman Arena	Oktober
Monopoly Party	Oktober
Resident Evil Zero	Oktober
Baldur's Gate: Dark Alliance	1. November
Nickelodeon Party Blast	1. November
Evolution Skateboarding	1. November
Hot Wheels Velocity X	7. November
Disney's PK: Out of the Shadows	8. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	8. November
Spyro: Enter the Dragonfly	8. November
Star Wars Bounty Hunter	12. November
Cubivore	15. November
Zapper	15. November
Evolution Worlds	15. November
Men in Black 2	15. November
Monopoly Party	15. November
NHL 2K3	15. November
SHOX	15. November
Street Hoops	15. November
Resident Evil Zero	15. November
Tiger Woods PGA Tour	15. November
Shrek Extra Large	18. November
Vexx	20. November
James Bond: Nightfire	21. November
Medal of Honor: Frontline	21. November
Metroid Prime	21. November
Star Wars: Jedi Knight 2	22. November

Erscheint demnächst:

Disney Sports Basketball	25. November
Barbie Treasure in Time	26. November
Risk	26. November
Match Point Tennis	2. Dezember
Super Bust-A-Move 2	3. Dezember
SpongeBob SquarePants	4. Dezember
NCAA College Basketball 2K3	10. Dezember
Tankers	16. Dezember
Tom Clancy's Ghost Recon	17. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

NHL Hitz 2003	17. Oktober
Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul	18. Oktober
Barbarian	18. Oktober
Downforce	18. Oktober
Robocop	18. Oktober
Mary-Kate & Ashley: Sweet 16	18. Oktober
Ultimate Brain Games	24. Oktober
Bionicle: Matoran Adventures	24. Oktober
Hardcore Pinball	24. Oktober
Dora the Explorer	25. Oktober
WWE Road to Wrestlemania X8	25. Oktober
Reign of Fire	25. Oktober
Game & Watch Gallery 4	31. Oktober
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	1. November
SSX Tricky	1. November
Star Wars Episode II: New Droid Army	1. November
Rugrats: I Gotta Go Party	4. November
Fairly Odd Parents	4. November
Contra Advance	8. November
Zapper	8. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	8. November
Frogger's Adventure 2: The Lost Wand	8. November
Tomb Raider: The Prophecy	15. November
Lord of the Rings: The Two Towers	15. November
Disney Sports Football	15. November
Monster Rancher Advance 2	18. November

Erscheint demnächst:

Altered Beast: Guardians of the Realm	25. November
Invincible Iron Man	25. November
Phantasy Star Collection	25. November
Disney Sports Basketball	26. November
Top Gun	26. November
Kirby: Nightmare in Dreamland	2. Dezember
Moto Racer Advance	4. Dezember
Dora the Explorer	5. Dezember
Hardcore Pinball	5. Dezember
Ultimate Brain Games	5. Dezember
Street Fighter Alpha 3	6. Dezember
Legend of Zelda: A Link to the Past	9. Dezember
Lunar Legend	10. Dezember
Samurai Jack	13. Dezember
Santa Claus	15. Dezember
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams	18. Dezember

Blood Rayne

Ein Babe im Blutrausch! Majesco serviert eine besonders reichhaltige Schlachtplatte.

IMPORT TEST

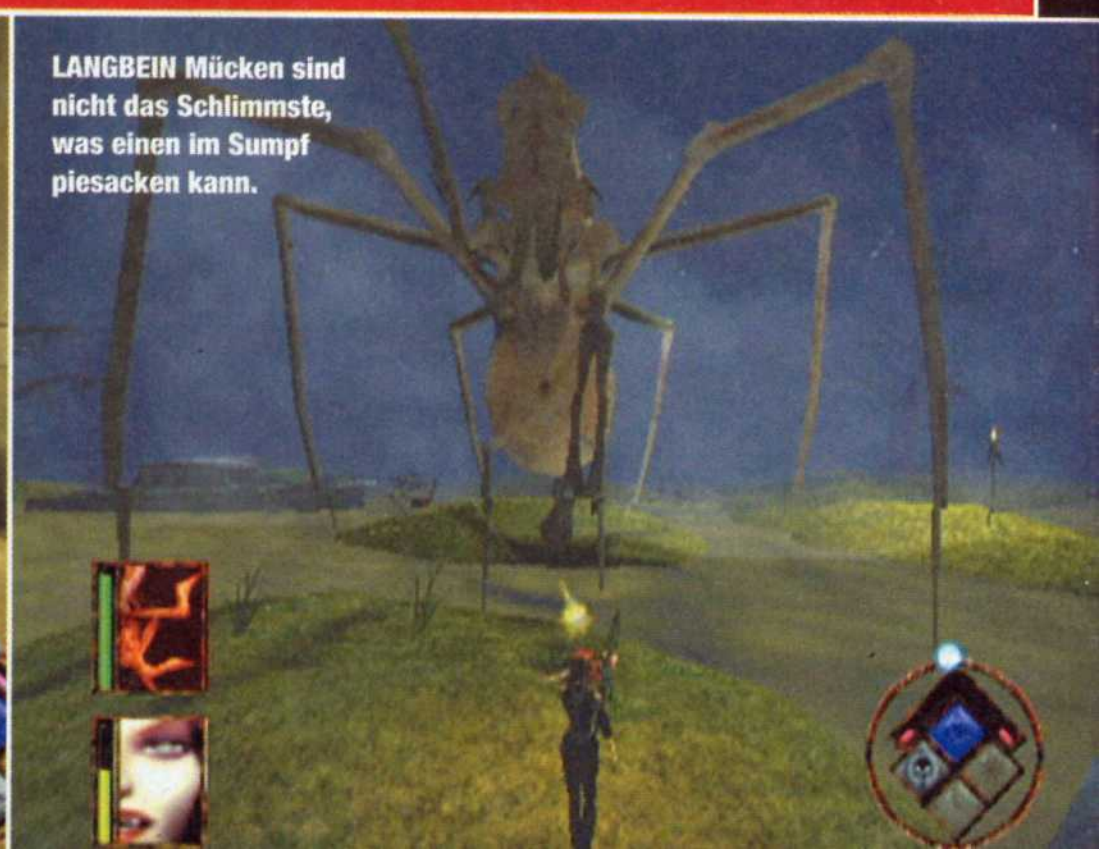
Gegen die sexy Superagentin BloodRayne wirkt Lara Croft wie Mutter Teresa. Die Mischung aus Vampir und Mensch ist jedoch mindestens genauso blutrünstig wie attraktiv. Da kommt es sehr gelegen, dass ihr mysteriöser Auftraggeber sie Anfang der 30er-Jahre auf die Nazis loslässt. Deren finstere Pläne, mithilfe okkulter Mächte die Weltherrschaft an sich zu reißen, sollen nämlich vereitelt werden.

INFO DIE DEUTSCHE VERSION

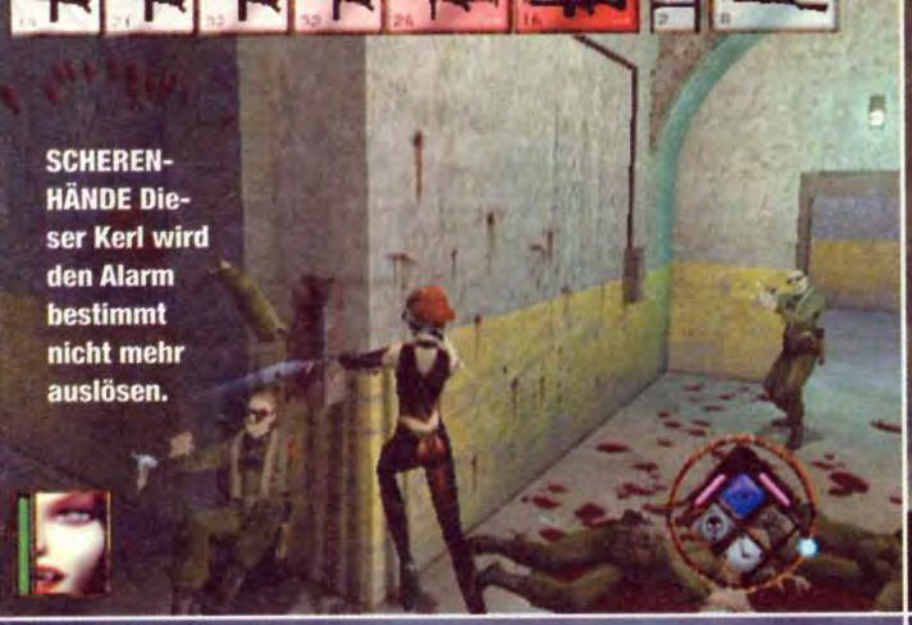
BloodRayne blutarm?

Ursprünglich für November geplant, wird die deutsche Version von *BloodRayne* nun erst im Jahr 2003 von Vivendi Universal veröffentlicht. Diese soll dann ab 16 Jahren freigegeben sein. Dafür müssen allerdings nicht nur die derben Zerstückelungsszenen deutlich entschärft werden. Die aus deutscher Sicht heikle Story und die im Spiel an zahlreichen Stellen gezeigten verfassungsfeindlichen Symbole wie SS-Runen oder Hakenkreuze machen eine Überarbeitung für den europäischen Markt unumgänglich. Sobald wir verlässliche Infos zu der deutschen Version haben, lassen wir es euch wissen.

ALIEN? Diese Mutationen erinnern frappierend an einen erfolgreichen SciFi-Schocker.



LANGBEIN Mücken sind nicht das Schlimmste, was einen im Sumpf piesacken kann.



SCHEREN-HÄNDE Dieser Kerl wird den Alarm bestimmt nicht mehr auslösen.

DEUTSCHER HUMOR Selbst im mutierten Zustand haben die Nazis noch einen coolen Spruch auf Lager.

I'll wear you like lederhosen.

BEIDHÄNDIG Die attraktive Heroin kann zwei unterschiedliche Ziele gleichzeitig bekämpfen.

ÜBERNATÜRLICH Mit ihren Spezialfähigkeiten erkennt die Agentin wichtige Stellen.

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
hat Blut geleckt.

Gegen die Metzelorgie *BloodRayne* wirken selbst einige Streifen von Splatter-Papst Peter Jackson wie Disney-Filmchen. Selbst das viele Blut und massenweise herumfliegende Gliedmaßen können das simple Gameplay und die technischen Mängel allerdings nicht vertuschen. Das eintönige Leveldesign kann von der Attraktivität her nicht annähernd mit der heißen Blutsaugerin mithalten. Auch die Texturen und die Animationen erreichen bestenfalls Durchschnittsniveau. Wenn man sich erst einmal an den Metzelmanövern der Superagentin satt gesehen hat, gibt es nur noch herzlich wenig, das einen an den Bildschirm fesselt. Gore-Fans kommen auf ihre Kosten.

UNGESTILLTER BLUTDURST

Was in den schwülen Sümpfen von Louisiana mit einer Art Training beginnt, wird später zu einem bluttriefenden Feldzug gegen die übelsten Nazischergen. Nach und nach kommt BloodRayne hinter die üblen Machenschaften der Deutschen. So haben diese in geheimen Labors an Mutationen gebastelt, um mittels gezüchteter Monstren die Welt ins Verderben zu stürzen. Bei ihrem Streifzug durch die gut bewachten Festungen der Nazis greift die Agentin auf ihre übernatürlichen Fähigkeiten zurück. So kann sie beispielsweise durch dicke Burgmauern hindurch die Aura von Lebewesen orten oder die Geschehnisse um sich herum im Zeitlupentempo ablaufen lassen, um bei hektischem Feindfeuer und einem Angriff von mehreren Seiten die Übersicht zu wahren. Durch das Aussaugen der Feinde frischt BloodRayne ihre Lebensgeister auf. Zerschnippelt sie ihre Gegner mit ihrer Grundwaffe, zwei riesigen Messern, wird eine Anzeige gefüllt. Ist diese voll, verfällt die Agentin in einen Blutrausch, nach dem von den Widersachern nur noch Kleingehacktes übrig bleibt. Bei größerer Distanz werden Gegner auch mit herkömmlichen Waffen wie einem Schnellfeuergewehr, einer Schrotflinte oder einer Panzerfaust unschädlich gemacht.

Zwar wird die Jagd auf die Nazischergen durch Cutszenen atmosphärisch gut präsentiert, beim Design der zu erforschenden Komplexe und bei den Gegnern herrscht jedoch bis auf wenige Ausnahmen Eintönigkeit vor. Der Blutrausch der Agentin wird durch die eine oder andere seichte Kombinationsaufgabe aufgelockert, aber auch diese laufen immer nach Schema F ab. Die Animationen sind häufig abgehackt und auch bei der Qualität der Texturen hat sich das Entwicklerteam von Terminal Reality nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Was also bleibt, ist ein durchschnittliches Action-Adventure mit abstruser Story und literweise Blut. Man darf gespannt sein, wie dieser Titel für den deutschen Markt entschärft werden wird.

JENS QUENTIN

IMPORT-TEST

BLOODRAYNE

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	3 große Areale
Internet:	www.bloodrayne.com

Sprache: Englisch	Störfaktor Sprache: Gering
Hersteller: Majesco	Europa-Termin: 2003

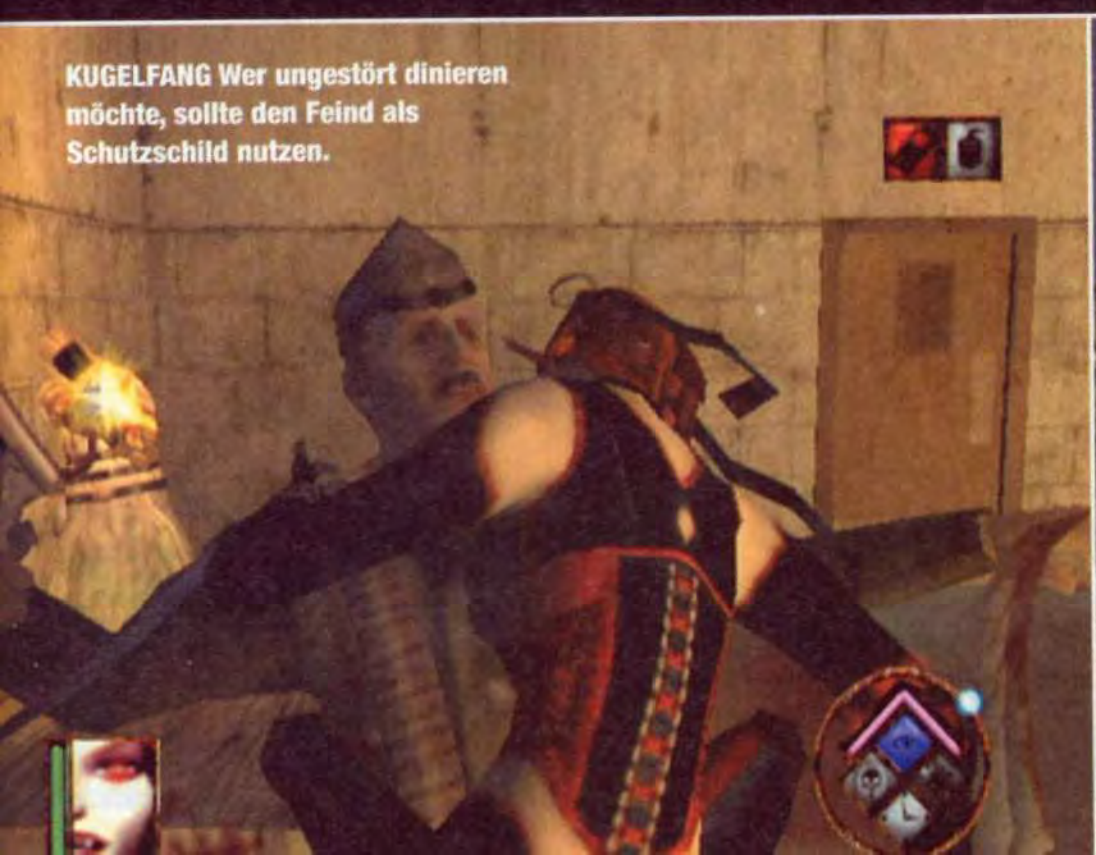
Besonderheiten: Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	74%	77%	74%

IMPORT USA

„Dieses gewaltätige Gore-Festival mit kruder Story ist definitv **nichts für schwache Mägen!**“



KUGELFANG Wer ungestört dinieren möchte, sollte den Feind als Schutzschild nutzen.

CONNECT Mit dem Harpunen-Messer holt man sich Gegner heran.

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Heißer Prämien-Einsatz

So viele Prämien gab es noch nie! Wer jetzt N-ZONE abonniert, kann unter **reihenweise genialen Prämien** wählen.

Soft Touch Pad orange (BigBen)
Das Soft Touch Pad für den GameCube fühlt sich nicht nur gut an, sondern steuert sich auch klasse.
Prämien-Nr.: 002092

p://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +

Firestorm Powershock Controller schwarz
Mit dem Firestorm Powershock Controller für GameCube seid ihr für packende Feuergefechte bestens gerüstet.
Prämien-Nr.: 002071

GameCube Memory Card 4MB schwarz
Absolut unverzichtbar! Die Memory Card bietet 4 MBit Speicherplatz (entspricht 59 S.)
Prämien-Nr.: 002067

Games Holder für GameCube
Bis zu zwölf Mini-CDs für den GameCube finden in dem praktischen Helferlein Platz - mit praktischem Gürtelclip!
Prämien-Nr.: 002093

Console Rack für GameCube
Sechs herausziehbare Aufbewahrungsvorrichtungen für Mini-CDs und Memory Cards plus Extrafach für Kabel.
Prämien.-Nr.: 002094

RGB-Kabel
Grundsolides RGB-Kabel mit guter Bildqualität und separaten Audio- und Video-Ausgängen für den GameCube.
Prämien-Nr.: 002095

FM Radio für GBA
Das FM Radio macht aus eurem Game Boy Advance ein echtes Soundwunder!
Prämien-Nr.: 002098

3 in 1 Light-Magnifier-Cover
Licht, Lupe und Bildschirmschutz in einem für eure Mini-Konsole!
Prämien-Nr.: 002096

3 in 1 Stick&Cover
Verbesserte Ergonomie und damit mehr Komfort für einen langen Spielspaß mit eurem Game Boy Advance.
Prämien-Nr.: 002099

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

http://abo.n-zone.de ++

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 03

HARDWARE

FunkY

GELUNGEN Der FunkY liegt gut in der Hand und ist sehr zuverlässig.

FUNK-CONTROLLER Erster Funk-Controller eines Drittherstellers.

Kabelsalat ade! Denn der FunkY-Controller von BigBen kommt ohne die lästige Strippe aus und basiert, genau wie der Wavebird-Controller von Nintendo, auf Funktechnologie. Obwohl das Layout nicht dem neuen Soft Touch Pad von BigBen entspricht, liegt der Controller dennoch gut in der Hand. Die Frequenzen sind einstellbar, so dass man auch bis zu vier FunkYs gleichzeitig anschließen kann. Leider muss man dazu aber die Batterien etwas umständlich herausnehmen sowie die Frequenz zusätzlich am Empfänger regeln. Der Wavebird-Controller von Nintendo ist hier etwas komfortabler. Der besondere Clou am FunkY-Controller ist aber die integrierte Rumble-Funktion. Legt ihr einen Schalter am Controller um, stellt ihr die Rumble-Funktion wahlweise an oder aus. Hier kann der Funk-Controller von Nintendo einfach nicht mithalten. Leider reduziert sich die Batterielebensdauer mit eingeschalteter Rumble-Funktion auf unter 20 Stunden, ohne die Rüttel-Funktion könnt ihr locker über 60 Stunden daddeln. Netterweise ist der erste Satz Batterien direkt im Paket dabei. Auch wenn der BigBen-Controller vom Handling nicht ganz an den Funk-Controller von Nintendo heranreicht: Die integrierte Rumble-Funktion macht den FunkY zu einer gelungenen Alternative. **(fs)**

TEST
FUNKY

Hersteller:	BigBen
Typ:	Funk-Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

Extras: **Rumble-Funktion**

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

INFO MEMORY CARDS

Die Speicher-Fresser

Es erscheinen immer mehr Spiele und so langsam füllt sich auch das private Spiele-Archiv. Wer da nichts auf seinen Memory-Karten löschen möchte, braucht logischerweise neuen Speicherplatz. Hier zeigen wir euch die neuesten Karten der Hersteller. Unter dem Punkt NTSC-Kompatibilität könnt ihr erkennen, ob die Memory-Card in der Lage ist gleichzeitig PAL- und NTSC-Spielstände zu speichern. Zuverlässig waren alle Karten im Test und selbst im härtesten Dauerbetrieb konnten wir keinen Speicherverlust feststellen. Somit bleibt es hauptsächlich eine Frage des Preis-Größe-Verhältnisses, zu welcher Karte ihr greift.

HERSTELLER:	Nintendo
PREIS:	Ca. € 30,-
SPEICHERBLÖCKE:	251
SPEICHERGESCHWINDIGKEIT:	Normal
NTSC-KOMPATIBEL:	Nein

HERSTELLER:	Thrustmaster
PREIS:	Ca. € 20,-
SPEICHERBLÖCKE:	251
SPEICHERGESCHWINDIGKEIT:	Langsam
NTSC-KOMPATIBEL:	Ja

HERSTELLER:	BigBen
PREIS:	Ca. € 25,-
SPEICHERBLÖCKE:	1.019
SPEICHERGESCHWINDIGKEIT:	Schnell
NTSC-KOMPATIBEL:	Ja

HERSTELLER:	Speedlink
PREIS:	Ca. € 20,-/30,-
SPEICHERBLÖCKE:	123/251
SPEICHERGESCHWINDIGKEIT:	Normal
NTSC-KOMPATIBEL:	Ja

HERSTELLER:	NBG
PREIS:	Ca. € 30,-
SPEICHERBLÖCKE:	1.019
SPEICHERGESCHWINDIGKEIT:	Schnell
NTSC-KOMPATIBEL:	Ja

Top Drive Pro Lenkrad

LENKRAD **Der Nachfolger des Top-Drive-Lenkrads im Test!**

Das Top Drive Pro Lenkrad wird mit einer Schraubklemme am Tisch befestigt, so dass auch bei den heftigsten Lenkbewegungen nichts mehr verrutschen kann. Am Lenkrad finden sich sämtliche Knöpfe eines normalen Controllers sowie ein digitales Steuerkreuz wieder. Hinter dem Lenkrad gibt es zwei Kipp-Schalter, damit beim Schalten echtes Formel-1-Feeling aufkommt. Rechts findet ihr den C-Stick vor. Netterweise könnt ihr sämtliche Knöpfe des Lenkrads frei programmieren. Die Lenkbewegungen sind präzise und die Rumble-Funktion geht in Ordnung. Auch der Lenkwiderstand ist sehr gut. Allerdings ist die Verarbeitung des Lenkrads etwas wackelig. Alles in allem bietet euch Logic 3 ein solides Lenkrad, allerdings ist man aus dem PC-Sektor schon deutlich Besseres gewohnt. Für 50 Euro bietet das Top-Drive-Pro-Lenkrad immerhin ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. **(fs)**

OK Für 50 Euro ist die Qualität in Ordnung.

TEST
TOPDRIVE PRO

Hersteller:	Logic 3
Typ:	Lenkrad
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

Extras: **Programmierbar**

Design:	GUT
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	SEHR GUT
	GESAMTWERTUNG

GUT

INFO **HARDWARE-NEWS**

Neue Trends?

Fabian Sluga

Leider gibt es immer noch nichts Neues von der RGB-Kabel-Front. Es wird wohl noch eine Weile dauern, bis wir weitere RGB-Kabel sehen, die den digitalen Ausgang des GameCube nutzen. Somit sollten all jene, die die beste Bildqualität auf ihren Fernseher zaubern möchten, einen Blick in unsere RGB-Kabel-Liste werfen (siehe Kasten „Das beste Zubehör"). Apropos besondere Hardware: Warum nimmt sich eigentlich nicht mal ein Hersteller eines Surround-Systems für den GameCube an, das einen Dolby-Pro-Logic-II-Dekoder gleich integriert hat? Stattdessen müssen wir uns alle mit normalen 2.0-Stereo-Sets begnügen, wie Creative nun eins auf den Markt gebracht hat (Test in der nächsten Ausgabe). Offensichtlich nehmen die Hersteller die Audio-Fähigkeiten des GameCube nicht wirklich wahr. Aber man soll die Hoffnung ja nicht aufgeben.
Mal sehen, was die Zukunft bringt. **(fs)**

GC Pro Pad

CONTROLLER **Das neue GameCube-Steuergerät von Logic 3.**

SOLIDE Das GC Pro Pad ist als Zweit-Controller zu gebrauchen.

Das neue GC Pro Pad von Logic 3 ist ein solider Controller. Die Analog-Sticks bieten ausreichenden Widerstand und man rutscht nicht allzu schnell ab. Auch die L- und R-Knöpfe wirken robust. Leider ist der Rest des Controllers etwas wackelig verarbeitet, insbesondere die Knöpfe auf der Oberseite wirken nicht so, als ob sie exzessive Spiele-Partien überstehen würden. Auch das Digital-Kreuz liegt zu tief und reagiert auf Lenkkommandos schwammig. Dafür bietet das GC Pro Pad aber eine einstellbare Sensibilität sowie programmierbare Knöpfe. Als Zweit-Controller tut er es allemal. **(fs)**

TEST
GC PRO PAD

Hersteller:	Logic 3
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 20,-

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	SEHR GUT
	GESAMTWERTUNG

GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	€ 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Mega Memory 16X	Big Ben	1.019 Blöcke	Ca. € 40,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Thema des Monats: Der Rare-Verkauf

In den vergangenen Wochen haben wir besonders viele Leserbriefe zum Verkauf von Rare bekommen. Diese wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. Falls ihr auch etwas zum Thema beisteuern wollt, schreibt uns einfach einen Brief oder eine E-Mail.

Hi,
wie ihr sicher schon mitbekommen habt, gehört Rare nun offiziell zu Microsoft. Damit ist *Starfox* wohl das letzte GameCube-Spiel von Rare. Ich frage mich nur, warum es so weit gekommen ist. Nintendo besaß nämlich 49 % der Anteile. Hätte es nur 1 % mehr Anteile gehabt, hätte es das verhindern können. Am meisten tut es mir wegen *Perfect Dark* und *Conker* leid, denn das waren die wahren Brüller. Nun ja, was soll man da noch sagen?

MfG Daniel

Moin N-ZONE-Team,
Ich habe einige Fragen zu Nintendo und Minisoft: Stimmt es, dass der ehemals treue Hersteller Rare von Minisoft aufgekauft wurde? Wieso? Neueste Gerüchte besagen weiter, dass als Nächstes Capcom von Minisoft aufgekauft werden solle. Hoffentlich aber nur ein Gerücht, oder? Ich finde es schade für die Entwicklung des Konsolenmarktes, dass Microsoft Nintendo kaputtkauft. Ich besitze fast alle Nintendo-Konsolen und bin Nintendo immer treu geblieben, zumal die Qualität der Spiele und die der Konsolen gut ist. Das kann man von der Xbox nicht behaupten, da Freunde von mir im Besitz der „Wunderkonsole" sind und erste Teile schon kaputt sind (z. B. das DVD-KIT)! Was ist eure Meinung dazu? Ich finde es jedenfalls von den Amis zum <zensiert>, da sich Nintendo im Lauf der Jahre alles hart erarbeiten musste!

N-ZONE: *Dass Capcom von Microsoft aufgekauft wird, ist nicht mehr als ein Gerücht und wurde bereits von Capcom dementiert.*

Hi!
Also, ich bin jahrelanger Big-N-Fan, ich liebe Rare-Games schon seit dem NES (*Nightmare on Elm Street*) und war bis heute treuer Nintendo-Anhänger! Und dann auf einmal dieser Schlag ins Gesicht! Rare einfach so zu verkaufen – und das noch mit den genialen Lizenzen wie *Banjo-Kazooie* oder *Perfect Dark*, welche ich auf dem N64 länger gezockt habe als wohl alle anderen Spiele zusammen! Ich fühle mich, als hätte man mir das Herz rausgerissen, drauf rumgetrampelt, draufgespuckt

DER RARE-VERKAUF
Der Kauf von Rare durch Microsoft spaltet die Spielergemeinschaft. Der Kampf zwischen Microsoft und Nintendo geht weiter.

und es dann in viele kleine Teile zerhackt! Wie können sie Fans wie mir und den vielen anderen nur so etwas antun?! Ich fühle mich verraten und verkauft und wenn ich nun zu meinem GameCube gehe, den ich bis vor kurzem noch um nichts in der Welt hergegeben hätte, verspüre ich nun nur noch eine Leere und einen Hass! Für mich kommt nun einfach kein Spielspaß mehr rüber, weil ich mir bewusst bin, dass ich nie wieder Rare-Games zocken kann und Big N mich so hinterging! Ich glaube, ich werde mir eine Xbox kaufen, falls Rare wirklich Xbox-exklusiv bleibt, Nintendo wollte es doch so!

Cya Marcel Derleh

Hallo N-ZONE!
Ich habe gehört, dass RARE nicht mehr für den GameCube entwickelt. Wenn das so ist, dann ist das ja eine KATASTROPHE! Dann ist es aus mit dem GameCube.
Schöne Grüße aus der Schweiz,

Fabio

N-ZONE: *Immer locker bleiben! Ein Blick auf die angekündigten GameCube-Highlights (Metroid Prime, Zelda, Starfox, Timesplitters 2 und viele andere) zeigt, dass weder Nintendo noch Nintendo-Fans um die Zukunft fürchten müssen.*

Hossa N-ZONE-Redaktion!
Das Bier hat Conker auf dem N64 wohl nicht geschmeckt – oder warum ist er zur dunklen Seite (Microsoft) gewechselt? Dieser Verräter! Und es wird keinen Rare-Titel mehr für den GameCube geben? Forrest Gumps Mutter würde dazu sagen: „Nintendo ist wie eine Schachtel Pralinen, man weiß nie, welche Spiele man bekommt."

Sascha

Hallo,
also, ich wollt mich mal zu dem Verkauf von Rare an Microsoft äußern. Ich merk schon, dass viele Leute gleich wieder in Panik verfallen und Nintendo totsagen. Ich glaube nicht, dass es so weit kommen wird. Rare nimmt ja schließlich von den ganzen Figuren nur Conker, Banjo-Kazooie und Joanna Dark mit. Somit bleiben Donkey und Diddy Kong, Fox McCloud usw. ja bei Nintendo. Und wer glaubt schon an 'nen Erfolg von *Diddy Kong Racing* ohne die Nintendo-Figuren. An Ego-Shootern fehlt's beim Cube sowieso nicht: *Die Hard* (John McLane steckt Joanna locker in die Tasche), das neue Bond-Spiel und *TimeSplitters 2* gleichen den Verlust mehr als aus. Auch Banjo hat vom Spielspaß her nie Super Mario erreicht. Außerdem hat sich Nintendo inzwischen mit so vielen Entwicklerstudios gut gestellt (Capcom, Sega, Square, Namco usw.), dass man sich um gute Spiele wirklich keine Sorgen machen muss. Mit freundlichen Grüßen,

Ante Blaic

Ahoi N-ZONE-Redaktion!
Es geht um den Verkauf von Rare. Was zum Teufel haben sich die Chefleute von Nintendo bei dieser Aktion überhaupt gedacht!? Wie können die ihr vielleicht bestes Entwicklungsstudio einfach an einen ihrer ärgsten Konkurrenten verkaufen? Vor allem da dieser durch den Erwerb von Rare wahrscheinlich eine größere Bedrohung wird, als er es war! Die Rare-Games, die auf dem guten alten N64 rauskamen, waren allesamt Hammerspiele, die in keiner guten Sammlung fehlen sollten! Das hätte sich hundertprozentig auch auf dem GameCube fortgesetzt. Nun wird die Xbox exklusiv damit beliefert – es ist echt zum <zensiert>! Ein Grund für den Verkauf soll ja gewesen sein, dass die Rare-Games nur noch ca. 1,5 % der insgesamt verkauften Nintendo-Games ausmachten. Da sag ich nur: Die hätten abwarten sollen! *Starfox Adventures* wird ein Megaseller und dann hätten die ihre Meinung schnell geändert. Und was bitte ist mit dem Spruch „Qualität statt Quantität"? Geniale Games brauchen nun mal Zeit – Rare hat noch nie Mist gebaut, aber die Spiele haben sich halt verzögert. Ich hoffe immer noch, dass das ein „etwas" verspäteter Aprilscherz ist. Gruß an alle!

Raff

Hi N-ZONE-Team,
habe gestern erfahren, dass Microsoft Rare gekauft hat. Wenn dem so ist, dann kann Nintendo sich schon mal darauf einstellen, dass jetzt nicht mehr sehr viele GameCubes verkauft werden bzw. sehr viele wieder verkauft werden! Denn es gibt bestimmt viele, die sich den GameCube wegen *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie*, *Conker*, *Starfox* und *Donkey Kong* gekauft haben. Diese werden sich jetzt eine Xbox kaufen. Meiner Meinung war das der größte Fehler, den Big N je gemacht hat! Erscheint jetzt eigentlich *Starfox* noch für den GameCube oder erscheint es direkt für die Xbox?

MfG Markus

N-ZONE: *Donkey Kong und Starfox sind Nintendo-Lizenzen. Folglich werdet ihr Spiele mit der Affenbande und dem Weltraumfuchs weiterhin exklusiv auf Nintendo-Konsolen finden. Starfox Adventures erscheint am 22. November exklusiv für den GameCube.*

INFO UMFRAGE-ERGEBNIS

Ein großer Verlust?

Im letzten Leserzeugnis konntet ihr euch zum Rare-Verkauf äußern. Hier seht ihr das Ergebnis.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem Forum zum Rare-Verkauf:

Zelda12: Wieso denn Skandal? Wer weiß, vielleicht wird das Ganze ja auch ein Flop, viele der besten Mitarbeiter Rares haben ja zu Big N gewechselt. Wegen des Namens Rare weiß anscheinend niemand mehr, worauf es ankommt: gute Spiele nämlich (und davon haben wir ja noch nichts gesehen!). Im Endeffekt ist es doch egal, ob Rare oder Powideltatschgerl draufsteht.

Lanny: Also ich persönlich würde mir alleine wegen Rare eine Xbox kaufen.

HBD4ever: Microsoft hat Nintendo Rare nicht weggenommen, Nintendo hat Rare verkauft! Nintendo ist seit Anfang der 80er-Jahre im Konsolengeschäft. Die werden schon genau abgewägt haben, ob sie Rare verkaufen oder nicht. Rare ist einfach zu einer unbedeutenden Größe geworden, die alle Jubeljahre mal ein Spiel programmiert.

MasterCube: Auf die neuen Rare-Spiele kann ich verzichten. Und *Starfox* war eine Zusammenarbeit zwischen Rare und Nintendo. Wie erklärt ihr sonst die sehr starke Anlehnung an *Ocarina of Time*? Und nach drei Jahren in Entwicklung darf man doch schon was Anständiges erwarten. Nintendo hat auch ziemlich viele 2nd-Party-Entwickler, die neulich echte Perlen hergestellt haben (*Golden Sun*, *Eternal Darkness*). Die Rare-Spiele waren zwar toll, aber nichts, was die Welt noch nie zuvor gesehen hat.

Bollux: Allein wegen Rare hole ich mir die Xbox bestimmt nicht. Dafür gibt es noch zahlreiche gewichtigere Gründe, Xbox Live zum Beispiel. Nintendo pennt ja leider immer noch in Sachen Online-Gaming. Durch diesen Fehler zwingen sie mir die Xbox ja geradezu auf.

Telefonmann: Da man *Perfect Dark* im neuen Anime-Look sowieso vergessen kann, werde ich mir nur dann in etwa fünf Jahren eine gebrauchte Xbox zulegen, wenn es einen Nachfolger von *Conker* gibt, der dem Vorgänger zumindest ebenbürtig ist.

Gartenzwerg?

Hi, N-ZONE-Redakteure!
Ich hab ein paar Fragen und hoffe, dass ihr mir helfen könnt:
1. Wieso erscheinen die meisten Spiele erst nach Veröffentlichungen auf der PS2 und der Xbox auf dem Cube (z. B. *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Herr der Ringe*)?
2. Wie wird Nintendo den Verlust von Rare kompensieren? So einen selten dämlichen Fehler hat sich Big N bisher noch nicht geleistet. Im Netz wird gemunkelt, Nintendo will Teile von Sega kaufen. Ist da was dran?
3. Wird Celda wenigstens einen großen Umfang bieten (als Entschädigung), wenn die Grafik schon versaut wurde und Link wie ein hässlicher Gartenzwerg aussieht?
4. Wird es eine Fortsetzung der *F1-World Grand Prix*-Serie für den Cube geben?
5. Wird Nintendo irgendeinen Ego-Shooter-Ersatz für den Verlust von *Perfect Dark Zero* veröffentlichen? *Metroid* ist für mich nicht mehr als Kinderkram. (Wissen die Japaner bei Nintendo überhaupt, wie man Ego-Shooter schreibt? :-D)
Tschüss!

Jeremiah Morelli

N-ZONE: *1. Da die PlayStation 2 die meistverkaufte Konsole der Welt ist, brauchen die Entwickler natürlich nicht lange darüber nachdenken, welche Plattform für sie am wichtigsten ist. Außerdem dürfte Sony bei dem einen oder anderen Titel mit Sicherheit die Hand im Spiel haben und eine zeitliche Exklusivität erkauft haben. Für die spätere Veröffentlichung von Tom Clancy's Splinter Cell auf anderen Konsolen als der Xbox hat Microsoft ebenfalls garantiert eine schöne Stange Geld hingeblättert. Allerdings braucht ihr nicht denken, dass Nintendo diese Exklusiv-Deals scheut. Resident Evil gibt es schließlich nur noch auf dem GameCube. Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme wird übrigens ungefähr im Sommer des kommenden Jahres zeitgleich für GameCube und Xbox erscheinen.*
2. Wie der Chef von Nintendo Deutschland, Axel Herr, bereits im Interview in der letzten Ausgabe sagte, wird Nintendo das Geld aus dem Verkauf von Rare für andere, bisher nicht bekannt gegebene Projekte nutzen. Es ist anzunehmen, dass sich Nintendo in talentierte Entwicklungsstudios einkaufen wird und nicht in Sega.
3. Ah, seit langem mal wieder eine Zelda-Frage. Das ist nur die 125. in diesem Monat. Ungeachtet dessen konnten wir uns bereits bei mehreren Testspielen davon überzeugen, dass das klassische Zelda-Feeling erhalten bleibt. Auch wenn zum Umfang bisher nichts bekannt ist, darf man von einer Spielzeit im Bereich der letzten Zelda-Spiele ausgehen – und da hatte man bekanntlich lange dran zu knabbern. Wir können es jedenfalls jetzt schon kaum erwarten, den „hässlichen Gartenzwerg" in der finalen Fassung über den Bildschirm zu steuern.
4. Nein, eine Fortsetzung zu F1 World Grand Prix ist nicht geplant. Formel-1-Verrücktedürfen sich aber auf Racing Simulation 3 von Ubi Soft freuen, welches im März 2003 erscheinen soll.
5. Außer Metroid Prime, welches im Grunde eine Mischung aus Ego-Shooter und Action-Adventure darstellt, ist von Nintendo bisher nichts angekündigt. Dank des fantastischen Timesplitters 2 gibt es für GameCube-Besitzer aber auch keinen Grund zum Trauern. Schade übrigens, dass Metroid Prime für dich Kinderkram ist. Aber wir schätzen, dass du spätestens, wenn deine Freunde sabbernd vor dem Fernseher hocken, sobald sie die Metroid-Prime-Hauptdarstellerin Samus Aran erblicken, weich wirst. Denn Metroid Prime sieht bereits in den von uns angespielten Versionen mächtig fett aus.

Mario schlecht?

Hallo, Freunde der Nacht!
Ich möchte hier einmal meine bittere Enttäuschung über *Super Mario Sunshine* zum Ausdruck bringen. Eins vorweg: Ich besitze alle gängigen Nintendo-Konsolen und bin ein großer Mario-Fan. Bis jetzt waren alle Spiele super und haben mächtig Spaß gemacht. Aber *Super Mario Sunshine* ist in meinen Augen Frust und Langeweile pur. Die einzelnen Levels sind viel zu konfus und öde aufgebaut. Diese komischen Jump&Run-(Fly?-)Passagen sind Frust pur. Ich kann das Wort Arrevederci schon nicht mehr sehen. Außerdem ist die starre Vorgabe der zu sammelnden Shines auch nicht motivationsfördernd. Ich kann nicht verstehen, dass das Spiel überall so gute Bewertungen bekommen hat, und mich würde interessieren, was andere Spieler über das schwächste Mario-Spiel aller Zeiten denken. Ich bin so frustriert und sauer, dass ich schon damit liebäugle, den GC zu verkaufen und mir eine andere Konsole zuzulegen. Haltet die Ohren steif!

Ralf

N-ZONE: *Fabian war von Super Mario Sunshine auch nicht zu hundert Prozent begeistert und teilt einige der von dir angesprochenen Kritikpunkte. Dennoch offenbart Super Mario Sunshine, wie von Nintendo gewohnt, jede Menge Spielspaß, so dass man immer wieder auf die Isla Delfino zurückkehrt. Was denken die anderen Leser über Marios neuestes Abenteuer?*

Nintendo faul?

Nintendo sollte sich auch in Deutschland etwas mehr anstrengen. Dass sie die Spiele untertiteln ist zwar schön, aber ich (und bestimmt viele andere Fans auch) möchten die Charaktere auch deutsch sprechen hören. Nintendo hat so etwas noch nie für uns Deutsche getan. Es ist gut, dass Factor 5 und Vivendi ihre exklusiven Titel synchronisieren. Und wenn Nintendo seinen Titeln eine deutsche Sprachausgabe spendieren würde, käme bestimmt eine genauso charmante Übersetzung heraus wie bei den Untertiteln. Ich glaube aber, Nintendo Deutschland ist zu faul dafür. So ein Spiel ist nämlich wie ein Film, den man nicht richtig genießen kann, weil man immer auf die Untertitel achten muss.
Mit freundlichen Grüßen,

Timo Hellmund

N-ZONE: *Prinzipiell teilen wir deine Ansicht, aber wir hören lieber eine gute englische Synchronisation als eine verhunzte deutsche (hat jemand mal Metal Gear Solid 1 auf der PlayStation gespielt?). Zumal man durch eine schlechte und teure Synchronisation auch schnell den Charme eines Spiels zerstören kann. Am besten wäre es natürlich, wenn man eine deutsche und eine englische Tonspur zur Auswahl hätte. Leider ist das nicht immer möglich (z. B. Speicherplatzmangel auf der GameCube-Disc). Aber auch hier lauschen wir gerne der Stimme des Volkes.*

Klassiker

Liebes Spiele-Team!
Ich finde eure Zeitschrift einfach klasse, macht weiter so. Ich finde, ihr solltet mal was über *Zelda* bringen. Ich meine eine Komplettlösung von *Zelda 3* und *Link's Awakening*. Aber es muss für den Game Boy Color sein. Ein anderes System habe ich nicht. Tschüss,

Christine

N-ZONE: *Hallo Christine, wir freuen uns, eine weitere Leserin in unseren Reihen begrüßen zu können. Wir geben ja die Hoffnung nicht auf, dass es noch videospielbegeisterte Mädels irgendwo da draußen gibt. Auch bei uns in der Redaktion gibt es Stimmen, die eine Komplettlösung zu vergangenen Spielen wie Pac-Man oder Pong befürworten (diese Spiele gibt es ja in diversen Neuauflagen auch auf Nintendo-Konsolen). Erst letztens schlug jemand vor, eine Komplettlösung zu Tetris zu bringen. Leider würden wir damit wahrscheinlich keine Hefte verkaufen. Wer aber Hilfen zu älteren Spielen benötigt, dem empfehlen wir einen Blick auf unsere Impressum-Seite, wo die Spiele- Hotlines aller wichtiger Hersteller aufgelistet sind.*

INFO FEHLERTEUFEL

Beckmesserei des Monats

Sixtus Beckmesser war ein Nürnberger Meistersinger des 16. Jahrhunderts und gilt seit einer Oper von Richard Wagner als kleinlicher Kunstrichter. Seitdem stellt der Begriff „Beckmesser" ein Synonym für Haarspalterei dar. In unserer Beckmesserei-Rubrik ist nicht i mmer alles Haarspalterei, trotzdem zeigen wir euch hier die dicksten Fehler der vergangenen Ausgabe.

Platz 1: Fabian war vom Rare-Verkauf wahrscheinlich noch so geschockt, dass er den ersten NES-Titel von Rare auf das Jahr 1988 datierte (S. 12). Der tatsächliche erste Rare-Titel für das NES war *Slalom* und wurde bereits ein Jahr früher programmiert.

Platz 2: Unser freier Mitarbeiter Oliver Beck konnte sich mit *Big Air Freestyle* offensichtlich nicht wirklich anfreunden und wünschte sich bereits Autos für das Motocross-Spiel (S. 56). Wahrscheinlich macht ihm das Fahren seines Audis einfach mehr Spaß als das Steuern der Motorräder im Spiel.

Platz 3: Vielleicht hätte Fabian sich weniger dem Mehrspielermodus von *Super Monkey Ball 2* und mehr dem Artikel widmen sollen. Denn dann wäre ihm bestimmt aufgefallen, dass sich Jens Quentin in seinen Meinungskasten reingeschmuggelt hatte. (S. 70).

KLEINANZEIGEN

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe: N64 + 2 Controller + 2 Memory Cards + 1 Rumble Pak + 27 Spiele (Zelda 1, Castlevania und ISS 98). Erkan Lautner, Tel.: 089-27312141

Verkaufe: N64 + Tony Hawk 2, Mario Tennis, TSS 64, Mario Party 2, F1 World Grand Prix 2, Wave Race 64, Lego Racers, 2 Controller, 1 Controller Pak. 175,- €, VB. Tel.: 089-966754

Verkaufe: Diddy Kong Racing, American Racing, Pokémon Stadium, NHL 2000, FIFA 98 für je 10,- €, Mario 64, Transfer P. für je 5,- €, Race Racing Wheel für 15,- €. Tel.: 0711-413512 Joscha

Verkaufe: für GC Crazy Taxi und Burnout für je 50,- €. Verkaufe verschiedene N64-Spiele ab 15,- € sowie Zubehör. Patrick Hohmann, Werner-Str. 6, 42285 Wuppertal

Verkaufe: N64 + GBC Grün/Gelb + 24 Top-Spiele, alles gut erhalten. Mengenrabatt, Preis nach VB, ab 16 Uhr. Tel.: 06782-988958 oder ronnyneufing@web.de

Verkaufe: N64 + 12 Spiele + 3 Controller + Memory Card + Joypad verl. Alles OVP, VB 150,- €, bitte nur ab 18 Jahren anrufen. Tel.: 07907-941458

Verkaufe: N64 + 1 Controller + Memory Card + Rumble Pak + 10 Spiele (Turok 3, Zelda 1, WWF Warzone, Star Wars Rogue Squadron u. a.) für 200,- €. Tel.: 0711-7787909

Verkaufe: N64 + Zubehör (2 Controller, Expansion Pak, MC) + 3 Spiele (Auswahl aus 11) für 100,- €, jedes weitere Spiel 20,- €, alle Artikel OV. Tel.: 06438-3865

Verkaufe: N64 + Top-Spiele + Transfer Pak + Rumble Pak + 2 Controller + 2 GB-Spiele + SB für 50,- €, Preis verhandelbar, Tel.: 0178-7144426, täglich 15 bis 17 Uhr. Suche: Banzai 1

Verkaufe: N64 mit 2 Controllern + 1 Memory Card + Rumble Pak + Expansion Pak + Transfer Pak und 7 Spiele, VHB 80,- €. Patrick Plath, Groß-Wisch 7, 25569 Bahrenfleth

VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe: Wave Race Blue Storm, wie neu (kleiner, fast unsichtbarer Kratzer am Rand), Bezahlung nach Vereinbarung. Tel.: 07564-935524 Björn

Verkaufe: nicht gebrauchtes Spiel Bloody Roar für 30,- € bis 35,- € oder tausche gegen Resident Evil und 28,- €, GTA 3 für PC. Tel.: 07152-59041

Verkaufe: Lost Kindoms (wie neu) für 45,- € oder tausche es gegen J.B. Agent im Kreuzfeuer. Tel.: 02131-62782 David Franke

Verkaufe: Star Wars Rogue Leader für 30,- €, wie neu. Tel.: 06202-3967, fragt nach Thomas

Verkaufe: Batman Vengeance 40,- €, Sonic Adventures 2 Battle 35,- €, alles neu. Tel.: 040-7106760, PSX: F1 Racing Simulation 2

Verkaufe: Turok Evolution (uncut), Wave Race, Extreme-G 3, Smash Brothers. Preis nach Vereinbarung. Suche und tausche. Tel.: 089-6113515 Florian

Verkaufe: Extreme-G 3 + James Bond Agent im Kreuzfeuer + Turok Evolution (engl. uncut) für 70,- €. Versand inklusive, Preise sind VB, Verkauf nur zusammen. Tel.: 0173-5982041

Verkaufe: Bloody Roar und Doshin the Giant für je 33,- € (beide wie neu). Tel.: 04561-611237 ab 16 Uhr, fragt nach Torsten ABT.1

Verkaufe: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2, Luigi's Mansion und Super Monkey Ball für 40,- €, in gutem Zustand. Tel.: 06172-78200

Verkaufe Turok Evolution US-Version für 45,- € und Luigi's Mansion für 30,- €. Tel.: 02433-60899 Daniel

Verkaufe GameCube mit 1 Controller, Memory Card, 1 Spiel für 180,- €. Tel.: 04243-2982 Twistringen

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche SNES-RPGs US oder PAL, außerdem Kirby's Funpark, SSF Alpha 2 (SNES), Ogre Battle 64 (N64) (US) + Adapter. Tel.: 0162-4560203 ab 17 Uhr

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe rund 360 Pokémon-Sammelkarten, Preis nach Vereinbarung. E-Mail-Adressen: ziekai2@web.de oder littbegohan@freenet.de

Verkaufe: Dreamcast + 16 Spiele + Zubehör, Phantasy Star Online, Sega Rally, Sonic 2, Shenmue, Tony Hawk 2, Rayman 2 usw. für 300,- €. Tel.: 0160-99445544 ab 8 Uhr

Verkaufe: Spiele für N64: Scooby-Doo, Zelda 2, Superstar Soccer 2000, Pokémon Stadium. Tel.: 0911-578873, P.Bäumler@web.de

SUCHE SONSTIGES

Suche: Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen. CALL: 0170-5856780 Michael

TAUSCHE GAME CUBE

Tausche Pikmin und Luigi's Mansion gegen NBA Courtside 2002 und Wave Race Blue Storm oder Kauf oder verkaufe für 30,- bis 35,- €. Tel.: 02129-6621

Tausche Spider-Man The Movie gegen Starfox Adv. oder Sonic Adventures 2 Battle oder Super Mario Advance (GBA). Tel.: 0395-5826522 fragt nach Hans

Tausche Sonic Adventures 2 Battle (fast neu) gegen Extreme-G Racing 3, Meldungen an: martin.p@htp-tel.de

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe: GBA + 1 Spiel (Ecks vs. Sever), beides im Top-Zustand für 90,- €, suche Extreme-G 3, tausche es gegen Bloody Roar PF. Tel.: 05451-505508 Marc

Verkaufe: Final Fantasy 2 + 3 für GB, nur zusammen, Preis nach Vereinbarung. Kristof Rodtke, Auf der Kamp 34, 28865 Lilienthal

SUCHE NINTENDO 64

Suche: für Weihnachten günstig GameCube und Nintendo 64 mit Spielen. Tel.: 0831-79483 Manuela

SUCHE GAME BOY ADVANCE

Suche: Lucky Luke, Harry Potter, Mario Land 4 und Scooby-Doo, Preis nach VB. Jörn Fehmer, Stever Str. 7, 48308 Senden

VERKAUFE NINTENDO 64

Suche: Super Smash Bros. Melee, bitte günstig! Tel.: 033933-71061

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Clubs
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

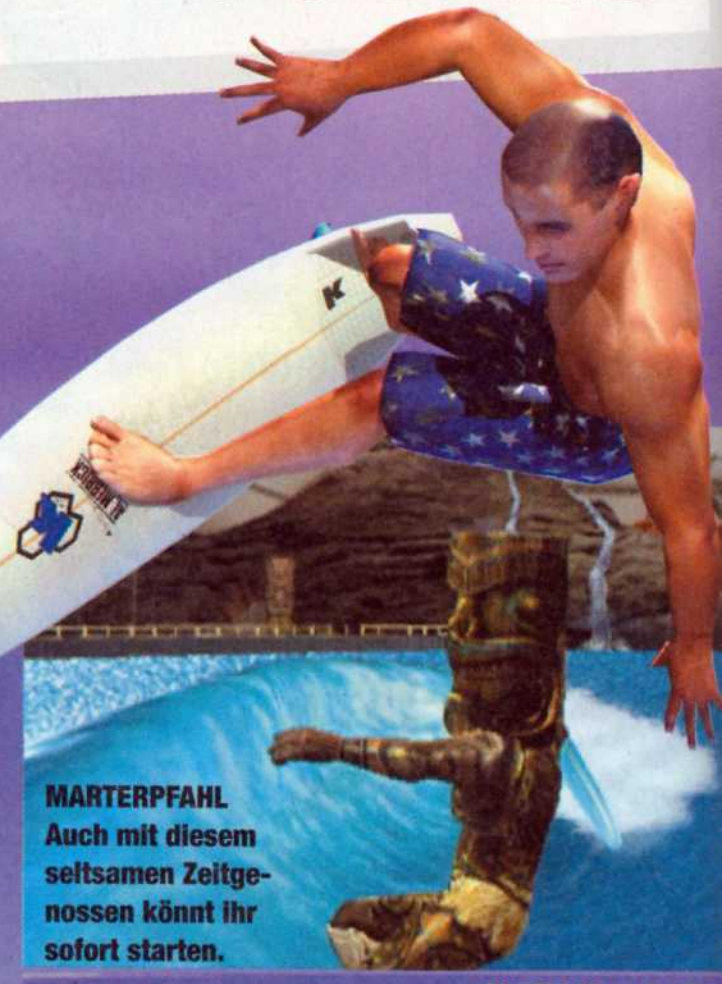
- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen sind. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Brandneu zum Start haben wir diesmal für euch die Cheats zu **Kelly Slater's Pro Surfer**. Lasst es richtig krachen beim interaktiven Wellenreiten.

Kelly Slater's Pro Surfer



MARTERPFAHL Auch mit diesem seltsamen Zeitgenossen könnt ihr sofort starten.

CHEATCODE Richtig spritziges Surf-Vergnügen

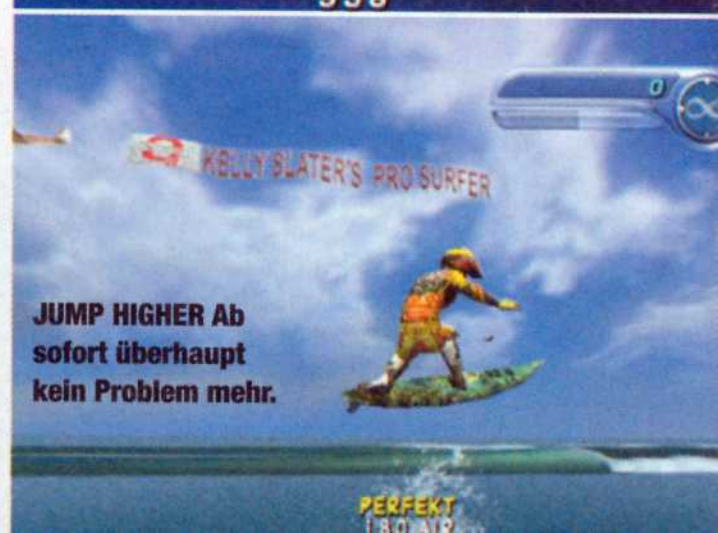
Diesen topaktuellen Surf-Spaß von Activision solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Die realistische, detailreiche Darstellung und die benutzerfreundliche Steuerung ermöglichen es euch, den adrenalintreibenden Surf-Trip weltbekannter Profis hautnah mitzuerleben. Damit ihr dem Rausch des Wellenreitens noch mehr verfallen könnt, haben wir einige Codes für euch zusammengestellt. Geht bei „Extras" einfach auf den Menüpunkt „Cheats" und tippt folgende Nummern in das Handy ein:

Alle Boards:	6195554141
Alle Levels:	3285554497
Alle Outfits:	7025552918
Alle Surfer:	9495556799
Alle Strände:	7145558092
Alle Tickets:	6265556043
Ego-Ansicht:	8775553825
Perfekte Balance:	2135555721
Höhere Sprünge:	2175550217
Farbigere Optik:	8185551447
Geheimer Surfer „Freak":	3105556217
Geheimer Surfer „Rainbow":	8185555555
Geheimer Surfer „Tiki-Gott":	8885554506
Geheimer Surfer „Tony Hawk":	3235559787
Geheimer Surfer „Travis Pastrana":	8005556292
Max Stats:	2125551776
Megacheat:	7145558092

OUTFIT Manche Surfer wagen sich mit einem wirklich gewagten Outfit an den Strand

TUNNEL Die gelungenen Lichtreflexe ergeben ein wirklich tolle Optik

ABGEFAHREN Sieht er nicht witzig aus?



JUMP HIGHER Ab sofort überhaupt kein Problem mehr.

Super Bust-A-Move

CHEATCODE Neue Charaktere für den GBA-Hit.

Wie wär's mit ein bisschen Abwechslung? Schaltet doch einfach noch zwei weitere Charaktere oder einen anderen Spielmodus frei. Um die Cheats aktivieren zu können, müsst ihr euch im Titelbildschirm befinden. Nach korrekter Eingabe erscheint auf dem Startbildschirm jeweils ein neues Symbol.

Extra-Charaktere:	A, R, L, A
Extra-Mode:	B, R, L, B

ACHTUNG Die platzenden Blasen sollen angeblich süchtig machen.

Aggressive Inline

CHEATCODE Perfekte Sprünge leicht gemacht.

Für die Inline-Freaks unter euch haben wir ebenfalls einige Cheats zusammengestellt, mit deren Hilfe ihr noch sicherer und rasanter durch die sieben riesigen Levels skaten könnt. Da das Ziel meistens darin besteht, so viele coole Tricks wie möglich zum Besten zu geben, findet ihr hier noch ein paar weitere Möglichkeiten, mit denen ihr eure Jumps noch um einiges spektakulärer gestalten könnt. Wir wünschen euch viel Spass beim Daddeln!

Schaltet alle Charaktere frei:	Runter, rechts, rechts, runter, links, runter, links, runter, rechts, rechts, rechts
Perfekte Grinds:	BIGUPYASELF
Perfekte Handplants:	JUSTINBAILEY
Perfekte Manuals:	QUEZDONTSLEEP
Erhaltet alle Schlüssel:	SKELETON
Nie sterben:	KHUFU
Low Gravity Wallrides:	Rauf, runter, rauf, runter, links, rechts, links, rechts, A, B, A, B, S
Super Spin:	Links, links, links, links, rechts, rechts, rechts, rechts, links, rechts, links, rechts, rauf
Cheat-Mode entsperren:	PLZDOME
Juice erneuern:	Links, links, rechts, rechts, links, rechts, runter, rauf, rauf, runter, A, I
Perfekte Manuals:	QUEZDONTSLEEP

Bei Manuals ist vor allem ein guter Sinn fürs Gleichgewicht gefragt.

PIRAT Verschafft euch sofort Zugriff auf den „einrolligen Banditen".

INFO CHEATREGISTER

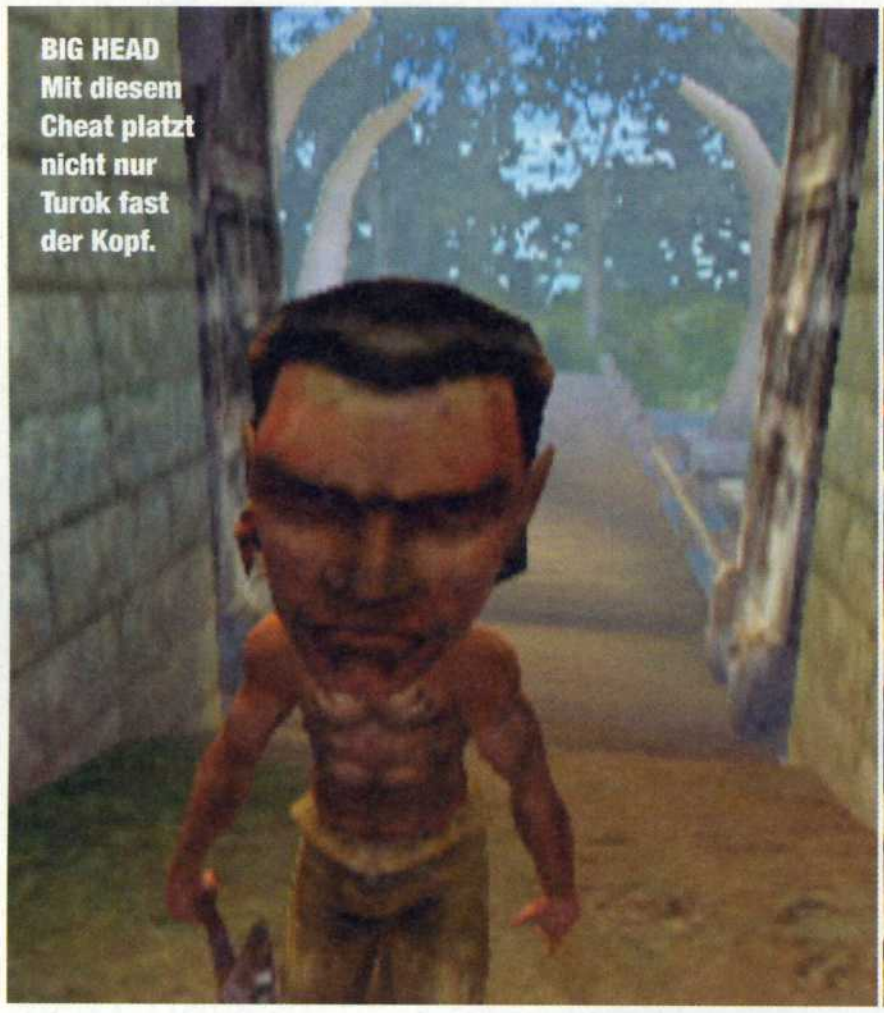
Hier findet ihr das Cheatregister mit allen GameCube- und Game-Boy-Advance-Cheats, die in den letzten Ausgaben veröffentlicht wurden.

GameCube:

Batman: Vengeance	03 + 05/2002
Beach Spikers	10/2002
Cel Damage	05/2002
Crazy Taxi	09/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Driven	10/2002
Extreme-G 3	02 + 03 + 09/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath's Supercross World	08/2002
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06 + 10/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
SSX Tricky	09 + 10/2002
Star Wars Rogue Squadron II	01 + 05 + 07 + 08/2002
Super Mario Sunshine	10/2002
Super Smash Bros. Melee	02 + 06 + 09/2002
The Simpsons: Road Rage	02 + 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01 + 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01 + 06 + 09/2002

Game Boy Advance:

Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
CT Special Forces	10/2002
Dark Arena	04 + 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Disney's Lilo & Stitch	10/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
F-14 Tomcat	08/2002
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05 + 09/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac-Man Collection	01/2002
Peter Pan	09/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
The Scorpion King	09/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001



BIG HEAD Mit diesem Cheat platzt nicht nur Turok fast der Kopf.

PENG Wenn ihr die Gegner mit dieser Waffe wegblast, haben sie kaum eine Chance.

Turok Evolution

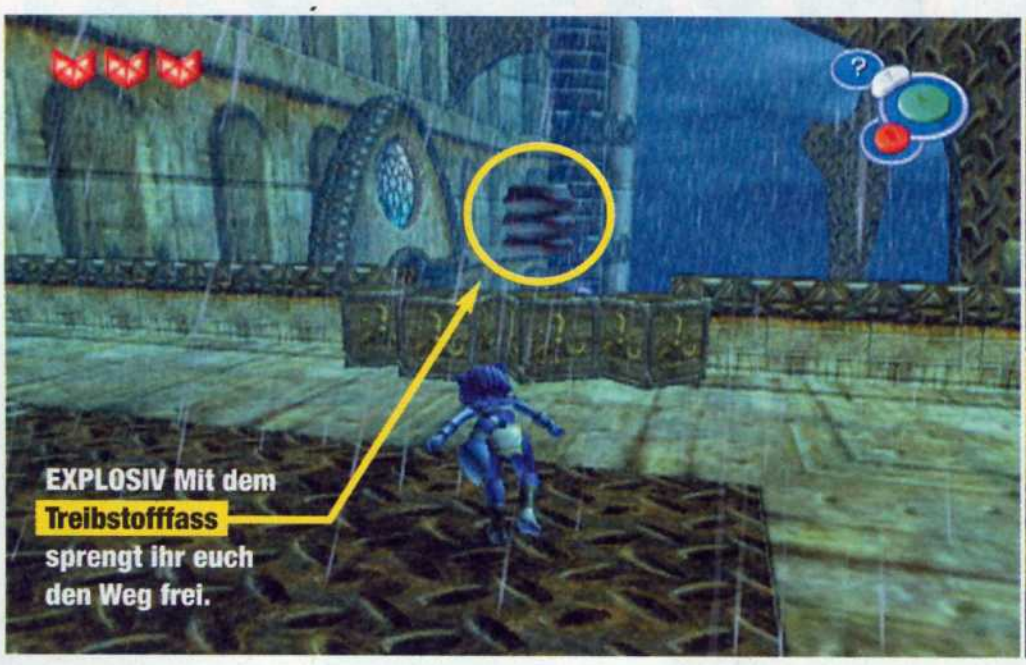
CHEATCODE Schaltet alle Levels frei.

Im Dschungel gilt einzig und allein das Gesetz des Stärkeren. Mithilfe der nachfolgenden Cheats habt ihr die Möglichkeit, die Fähigkeiten eures Indianer-Häuptlings etwas zu tunen. Um während der Dschungel-Safari nicht zwischen messerscharfe Reißzähne zu geraten, kann beispielsweise das Freischalten weiterer Waffen nicht schaden. Gebt einfach im Startmenü unter Cheats den Code TEXAS ein und schon könnt ihr mit anderen kuriosen Schusswaffen rumballern.

MAKABER Im Minigame kannst du mit deiner Keule Raptoren und anderes Getier niederstrecken.

Werdet unbesiegbar:	EMERPUS
Werdet unsichtbar:	SLLEWGH
(Vorsicht: Manche Feinde sehen euch trotzdem!)	
Erhaltet unbegrenzt Munition:	MADMAN
Schaltet alle Levels frei:	SELLOUT
Schaltet alles frei:	FMNFB
Big-Head-Cheat aktivieren:	HEID
Minigame freischalten:	ZOO

CODE Der Großkopf- und der Minigame-Cheat müssen jeweils einzeln freigeschaltet werden.



Prolog

Wie kann ich das Flugschiff besiegen?

Feuert auf die Geschütze des Flugschiffs, bis sie brennen. Nehmt euch nun die Antriebsschraube vor. Sobald das erledigt ist, ballert ihr wieder auf die Geschütze. Nun noch ein paar Schüsse auf den Drachenkopf und das Schiff ist erledigt. Sprecht mit dem Vogel und schnappt euch den Schlüssel aus dem Raum, bevor ihr auf die andere Seite des Decks geht. Es beginnt eine Zwischensequenz. Ihr lernt den Bösewicht kennen.

Wie komme ich in den Palast?

Öffnet die Tür mit dem Schlüssel und werft das Fass auf die Kisten. Unten schleudert ihr ein weiteres Fass auf den Spalt in der Wand. Nun müsst ihr erneut Kisten zerstören und die Wand hinter den Flammenwerfern abreißen. Tragt

Starfox Adventures

Dank unserer **umfangreichen Komplettlösung** führt ihr den tierischen Helden Fox bis zum Abspann des Epos'.

das Fass auf die Druckplatte. Unterhaltet euch mit dem sterbenden Dinosaurier und steigt auf den Teleporter. Beseitigt den Gegner mit einem gezielten Wurf, um die Barriere abzuschalten. Stellt ein Fass auf die Bodenplatte. Achtet beim Test immer nur auf den richtigen Behälter. Danach fahrt ihr mit dem Aufzug nach oben.

Prinz Tricky

Wo finde ich den Kampfstab?

Geht in Richtung Osten zu dem mit Blumen bewachsenen Hügel und holt euch den Kampfstab. Rennt weiter zu der Tür, aus der vier Feinde kommen. Sobald ihr diese erledigt habt, rennt ihr zu dem neuen Durchgang und schiebt den Stein beiseite. Unten schwimmt ihr in die Mitte und schießt mit dem neuen Zauber auf das farbige Feld neben der Tür. Kehrt zurück zu der Stelle, wo ihr das erste Mal gekämpft habt, und feuert auf das rote Feld über dem Tor. Nach dem Gespräch mit der Königin lauft ihr zu der kugelförmigen Pflanze und lasst einen Feuerball auf sie los. Sammelt die Sporen ein.

Wie bringe ich den Hünenstein dazu, mir zu helfen?

Im Laden holt ihr euch noch die Granit-Praline und sprengt die Mauer neben dem Wasserfall mithilfe der Bombensporen. Nachdem ihr den Hünenstein mit dem Steinkeks gefüttert habt, teleportiert er euch zur Eisspitze. Geht gleich nach links und schnappt euch das Fass, um damit die Kistenblockade in die Luft zu jagen. Nachdem ihr die beiden Grunts besiegt habt, schießt ihr auf das rote Feld über dem Tor.

Was muss ich bei der Verfolgungsjagd tun?

Bei der Verfolgungsjagd müsst ihr als Erster das Ende der Strecke erreichen. Achtet dabei auf die Minen! Marschiert zu dem vergitterten Durchgang und lasst Tricky den erdigen Boden aufgraben. Anschließend gebt ihr ihm noch den „Sitz"-Befehl, damit er auf dem Auslöser sitzen bleibt. In der Höhle benutzt ihr den Stab als Hebel. Nun könnt ihr über den Lavasee springen. An der Wand kann Tricky ein Loch graben, durch das ihr kriecht. Wenn ihr zum Mammut kommt, schaut ihr euch in eurer Umgebung gut um. Ihr könnt zwei Runzelrüben und ein Stab-Upgrade freigraben. Die Wurzeln übergebt ihr dem Mammut. Den Eisblock schiebt ihr in die Mulde bei der Felswand, um nach oben zu kommen. Bezahlt den Wächter und schwimmt zurück zum Dorf.

Die kranke Königin

Wo finde ich die heilenden Pilze?

Redet mit der Königin und besucht danach den Händler. Rüstet euch mit der Laterne aus und erweitert euer Kartenwerk. Am runden Gebäude neben dem Laden kann Tricky einen Durchgang graben. Klettert nach unten und platziert eine Bombenspore in der Mitte des Teichs. Bringt die Pflanze mit einem Schuss zum Explodieren. Steigt auf das grüne Feld und holt euch den Lanzensprung. Kehrt zur Leiter zurück, wo ihr auf dem Boden ein Loch für den Stab findet. Wendet hier den Sprung an. Auf dem Übergang platziert ihr wieder eine Bombenpflanze. Schiebt den Erdblock auf den Schalter und sprecht mit dem Gefangenen. Nachdem ihr seinen Schlafplatz gesprengt habt, klettert ihr die Leiter nach unten, wo ihr den ersten weißen Pilz findet. Rennt geradeaus, um an der Wasserstelle die Flimmerfliegen einzufangen. Lauft weiter nach links und platziert eine Bombenpflanze neben der Felssäule. Schnappt euch den Pilz. An der Kreuzung geht's nach links in den dunklen Raum, wo ihr eine Wand zum Einsturz bringen müsst. Auf der anderen Seite ist wieder ein Pilz zu finden. Entscheidet euch nun für den letzten Weg. Benutzt den Stab, um nach oben zu kommen, und steckt den vierten Pilz ein. Auf der anderen Seite des Abgrundes findet ihr die beiden letzten Pilze. Eilt zurück zur Königin und füttert sie. Springt auf das Dach des Ladens. In der versteckten Höhle beschießt ihr die vier roten Knöpfe und holt euch das Stab-Upgrade. Klettert die Leiter nach oben und kehrt in den Abwasserkanal zurück. Dort lasst ihr Tricky auf dem Schalter sitzen und legt gemeinsam mit Fox den Schalter um. Zurück beim Wächter, öffnet ihr mit dem Schlüssel das Gitter.

Der Stamm der SnowHorn

Wie kann ich dem Mammut-Torwächter helfen?

Ihr findet den Anführer der Mammuts in einer misslichen Lage vor. Sprecht mit ihm. Um an das Frostbüschel zu kommen, schlagt ihr einmal auf den Baum. Gebt Tricky den „Such"-Befehl, damit er das Mammut mit den Büscheln versorgt. Sobald der Torwächter befreit ist, kehrt ihr ins Dorf zurück und steigt in das Arwing. Euer neues Ziel sind die Schwarzeis-Minen.

Allgemeine Tipps:

- Unter vielen Steinen ist Geld versteckt. Jedes Mal, wenn ihr das Dorf besucht, solltet ihr die Steine untersuchen.
- Bevor ihr ein neues Gebiet erkundet, solltet ihr euch die dazugehörige Karte kaufen.
- Bei Kämpfen ist das Blocken sehr wichtig. Lasst den Gegner angreifen und wartet auf eure Chance. Bei großen Gegnern mit Schilden ist es oft schwierig, die Verteidigung zu durchdringen. Friert diese Feinde mit dem Eisstrahl ein und versetzt ihnen den Gnadenstoß.
- Die Energiebarriere ist lebenswichtig. Sie macht euch immun gegen jeden Angriff. Selbst riesige Steinkugeln können euch nicht verletzen.
- Wenn euch an einigen Stellen bestimmte Gegenstände fehlen, um weiterzukommen, dann untersucht die Gegend. Meistens findet ihr die nötigen Mittel zum Weiterkommen ganz in der Nähe.

Wo finde ich Futter für das geschwächte Mammut?

Folgt dem Weg, bis ihr in die Schneelandschaft kommt. An der ersten Hütte auf der linken Seite kann sich Tricky durch den Schnee buddeln. Unten findet ihr einen Behälter. Mit dem Schlüssel lassen sich die Fußschellen des Mammuts öffnen. Rennt zum Fluss und setzt das fehlende Zahnrad am Brückenmechanismus ein. Betätigt den Hebel und setzt euren Weg fort. Eilt dem am Boden liegenden Mammut zu Hilfe, wodurch euer Begleiter das „Flamme"-Kommando erlernt. Steigt nun in den Kanal hinunter und rennt in die Richtung, aus der die Kugeln kommen. Schmelzt dort die Eiswand und grabt die Rübe aus. Zurück bei den Hütten schmelzt ihr ebenfalls die Eiswand und zündet das Lagerfeuer an. Springt nach unten und reißt euch die zweite Rübe unter den Nagel. Um wieder nach oben zu kommen, schiebt ihr den Eisblock auf das Gitter. Kehrt zu dem Mammut zurück, das euch Trickys neuen Befehl gezeigt hat. Als Stärkung überreicht ihr ihm die zwei Runzelrüben, bevor ihr auf den Rücken des großen Tiers klettert. Brecht das Tor mit den Stoßzähnen auf. Steigt wieder ab und schmelzt die Eiswand.

Wo sind die drei Zahnräder?

Am oberen Ende der Leiter benutzt ihr beim Brückenmechanismus den Lanzensprung. Hüpft über die Plattformen und erledigt den Kanonier. Nun übernehmt ihr das Geschütz. Ihr müsst alle SharpClaws beseitigen und die mit einem X markierte Holzwand einschießen. Im Wachgebäude findet ihr ein Zahnrad. Ein zweites gibt es in der Höhle unterhalb der Kanone. Steigt hoch zum Durchgang, der durch die Holzbretter versperrt war. Rennt die kleine Rampe empor und holt euch das dritte Zahnrad hinter der Eiswand. Nun könnt ihr den Brückenmechanismus reparieren und am Hebel ziehen. Auf der anderen Seite grabt ihr euch durch die Schneewand. Im Raum dahinter müsst ihr zunächst das rote Feld im oberen Teil des Raums anschießen.

Was mache ich mit dem Horn?

Benutzt nun an jeder der vier Öffnungen Trickys Flammenfähigkeit. Dafür habt ihr nur 60 Sekunden Zeit. Marschiert weiter und schnappt euch das Dino-Horn aus dem Eisblock. In der Höhle, in der das letzte Zahnrad lag, könnt ihr auf dem Feld das Horn benutzen. Steigt auf das Mammut und bahnt euch einen Weg durch den Schneesturm. Beseitigt die Bretter mit den Stoßzähnen und vermöbelt die beiden SharpClaws dahinter. Mit dem Hoverbike flitzt ihr weiter. In der Halle besiegt ihr zunächst alle Feinde.

Wie kann ich Tricky befreien?

Sucht in der Nähe des Fließbands nach einer Stelle, an der ihr den Lanzensprung ausführen könnt. Oben quetscht ihr euch durch die kleine Öffnung und feuert mit dem Stab auf den roten Knopf am Ende des Weges. Ihr könnt nun zu einer Kiste laufen. Mit dem Silberschlüssel im Gepäck überwindet ihr die Flammenwerfer und arbeitet euch zu den Zellen durch. Rennt mit Tricky in den kleinen Eisraum und benutzt den Feueratem. Der Behälter birgt den zweiten Schlüssel. Befreit die Tochter des Steinwächters und redet mit ihr. Lasst Tricky die Felsspalte untersuchen und klettert hindurch. Am kleinen Wasserfall feuert ihr zunächst auf die drei grünen Eiszapfen. Nun könnt ihr den Hebel umlegen. Bei der Sprungstelle geht es weiter nach oben. Springt über die Eisschollen, um die Öffnung direkt neben dem Wasserfall zu erreichen. Hier schubst ihr den Eisblock nach unten. Schlagt euch bis ganz nach unten durch, wo ihr Belina ein zweites Mal trefft.

Was mache ich in der riesigen Halle mit dem Lavasee?

In der Halle nebenan klettert ihr auf die Säule im Zentrum. Ihr müsst das Sprengstofffass nach oben tragen und den entgegenkommenden Fässern ausweichen. Neben der Leiter ist ein Feld, auf dem ihr das Fass abstellt. Klettert

nun nach oben und legt den Hebel um. Schleudert das Fass auf die eingebrochene Wand und legt erneut den Hebel um. Rutscht an der Leiter nach unten und geht über die neue Brücke. Folgt den Kugeln und ihr findet einen dritten Schalter. Der Weg zum Geschütz ist nun frei. Wieder gilt es, die zwei mit einem X markierten Stellen zu treffen. Über die Steinbrücke im Lavasee erreicht ihr einen Teleporter, der euch zum ersten Bossgegner befördert.

Der erste Ahnenstein

Wie kann ich Galdon besiegen?

Zuerst taut ihr Galdon auf. Zieht den Stab und geht in den Nahkampf. Beschränkt euch aber vorerst aufs Blocken der Angriffe. Lasst Tricky den Feueratem einsetzen. Sobald Tricky unter dem Gegner steht, beginnt Galdon damit, seinen Körper gegen den Boden zu schlagen. Nutzt diese Gelegenheit, um euch hinter den Bossgegner zu schleichen und auf seinen Schwanz einzuschlagen. Nach drei Treffern wird Fox verschluckt. Prügelt auf den Stein ein. Nachdem ihr ausgespuckt werdet, geht ihr auf Distanz. Legt euch den Feuerschuss des Stabs auf den Y-Knopf. Blockt die Säurekugeln ab. Sobald der Hals sich öffnet, drückt ihr mehrmals auf Y. Wenn ihr im Kampfmodus seid, werden die Feuerbälle automatisch ihr Ziel treffen. Wiederholt den Vorgang so lange, bis ihr erneut verschlungen werdet. Ein paar letzte Schläge auf den Ahnenstein genügen, um Boss Galdon kampfunfähig zu machen.

Wie kann ich die Leuchtfeuer anzünden?

Mit dem Arwing fliegt ihr wieder ins Dorf. Rennt zum Brennbüschel-Baum und erschüttert ihn mit eurem Stab. Ihr müsst ein Brennbüschel einmal treffen, um die Flammen zu löschen. Ihr braucht drei Brennbüschel, um die Leuchtfeuer neu zu entzünden. Das erste befindet sich neben der königlichen Behausung. Das zweite findet ihr neben dem Hünenstein. Um das dritte zu erreichen, lauft ihr zunächst auf das große Tor zu, hinter dem ihr die Königin findet. Rechts davon kommt ihr auf eine erhöhte Plattform. Springt nun weiter, bis ihr einen Hebelmechanismus erreicht. Damit öffnet ihr das Tor direkt unter euch. Hinter diesem Durchgang findet ihr das dritte Leuchtfeuer. Geht nun den Abhang östlich des Ladens hinunter und sprengt die Wand. Nachdem der Boden eingestürzt ist, schwebt ihr nach links weiter. Am Kontrollpunkt weicht ihr den Fässern aus und entriegelt die Tür. Macht mit den beiden Wächtern kurzen Prozess und verlasst den Abschnitt.

Was gibt's am Ignisquell-Tempel zu tun?

Bei der Lavagrube wartet ihr, bis die Plattformen ausgefahren sind, und hüpft dann schnell auf die andere Seite. An der Feuerfontäne wartet ihr, bis der Flammenstoß unterbrochen wird, und springt nach unten. Rennt das Laufband empor und lauft nach links. Überwindet den Lavastrom und klettert an der Wand nach oben. Das Gitter lässt sich mit dem Ahnenstein öffnen. Um nun durch das Tor zu kommen, müsst ihr die farbigen Kugeln an der Wand entzünden. Am Ende der Brücke sind zwei Fackeln, die ständig ihre Farbe wechseln. Ihr müsst mit einem Feuerball durch die Fackel hindurchschießen und dabei die Kugel treffen. Macht dies genau zu dem Zeitpunkt, an dem Kugel und Fackel die gleiche Farbe haben. Tretet danach in die Mitte der Halle und besiegt die vier Angreifer. Im nächsten Raum befinden sich auf den Seiten zwei Gitter. Lasst Tricky davor einen Flammenstoß ausführen. Steigt die Leiter nach oben und folgt dem Weg, bis ihr das grüne Feld findet. Hier erhaltet ihr den Glacialis für den Stab. Kehrt auf demselben Weg zurück, den ihr gekommen seid, und löscht unterwegs alle Fackeln mit dem Eisstrahl. Benutzt den Aufzug und vernichtet die Fledermäuse. Legt den Stein auf die leuchtende Fläche direkt vor euch. Geht zurück zu dem runden Tor und haltet euch links. Die Flamme löscht ihr mit dem Eiszauber. Fahrt mit dem Aufzug und klettert an der Leiter neben dem Tor hoch. Nun gilt es, wieder alle Fackeln zu löschen. Nach der Sprungeinlage über das Lavabecken müsst ihr mit dem Feuerball auf die roten Felder an den Blöcken schießen. Sobald Tricky nachgekommen ist, befehlt ihr ihm, eine Flamme durch das Gitter zu stoßen. Der Tunnel führt euch zu einem Transporterfeld, das euch in den letzten Raum bringt. Setzt den Stein an seinem Platz ein.

Der zweite Krazoa-Geist

Wie besiege ich die Kreaturen, die aus den Löchern kommen?

Verlasst den Ort und geht durch die Öffnung auf der linken Seite. Schnappt euch das Terra-Schock-Upgrade und verlasst die Höhle. Die Kreatur außen könnt ihr mit dem Terra-Schock vernichten. Sobald sich der Gegner dreht, schlagt ihr ihm auf den Rücken. Den Samen legt ihr auf den grasbedeckten Platz neben der Höhle. Anschließend vollführt Tricky seine Flammenfähigkeit. Bahnt euch nun euren Weg bis zu der Höhle mit dem Sprung in der Eiswand. Reißt die Wand mithilfe einer Bombenpflanze ein. Der riesige Fels blockiert euren Weg.

Wie komme ich an dem Fels vorbei?

Um weiterzukommen, braucht ihr die drei Meteorstücke. Zwei davon sind vergraben. Tricky kann diese freilegen. Sucht nach den erdfarbenen Stellen. Der dritte Stein liegt im Zentrum des Schauplatzes und brennt immer noch. Löscht ihn und hebt ihn auf. Direkt vor dem großen Fels sind mehrere Löcher, aus denen Dampf austritt. Stopft die drei Löcher mit den Meteorstücken zu. Sobald ihr die drei richtigen Stellen gewählt habt, schwebt der Fels so hoch in der Luft, dass ihr weitergehen könnt. Hier benötigt ihr einen Mondsamen, um nach oben zu kommen. Haltet euch nun links, bis ihr zu dem Teleporterfeld des Krazoa-Schreins kommt. Innen klettert ihr nach oben und löscht das Feuer. Wenn ihr zwischen den beiden Wasserbecken steht, dreht ihr euch um. Oben an der Decke befindet sich ein rotes Feld, auf das ihr feuert. Habt ihr es getroffen,

BOSS GALDON Sobald sich Galdons Hals öffnet, feuert ihr eine Salve Feuerbälle ab.

LUFTDRUCK Habt ihr die Meteorstücke richtig platziert, schwebt der Fels hoch genug.

füllt sich das Becken und ihr könnt weiterschwimmen. Habt ihr den schmalen Weg überwunden, feuert ihr wieder einen Schuss auf das rote Feld an der Decke des Raums.

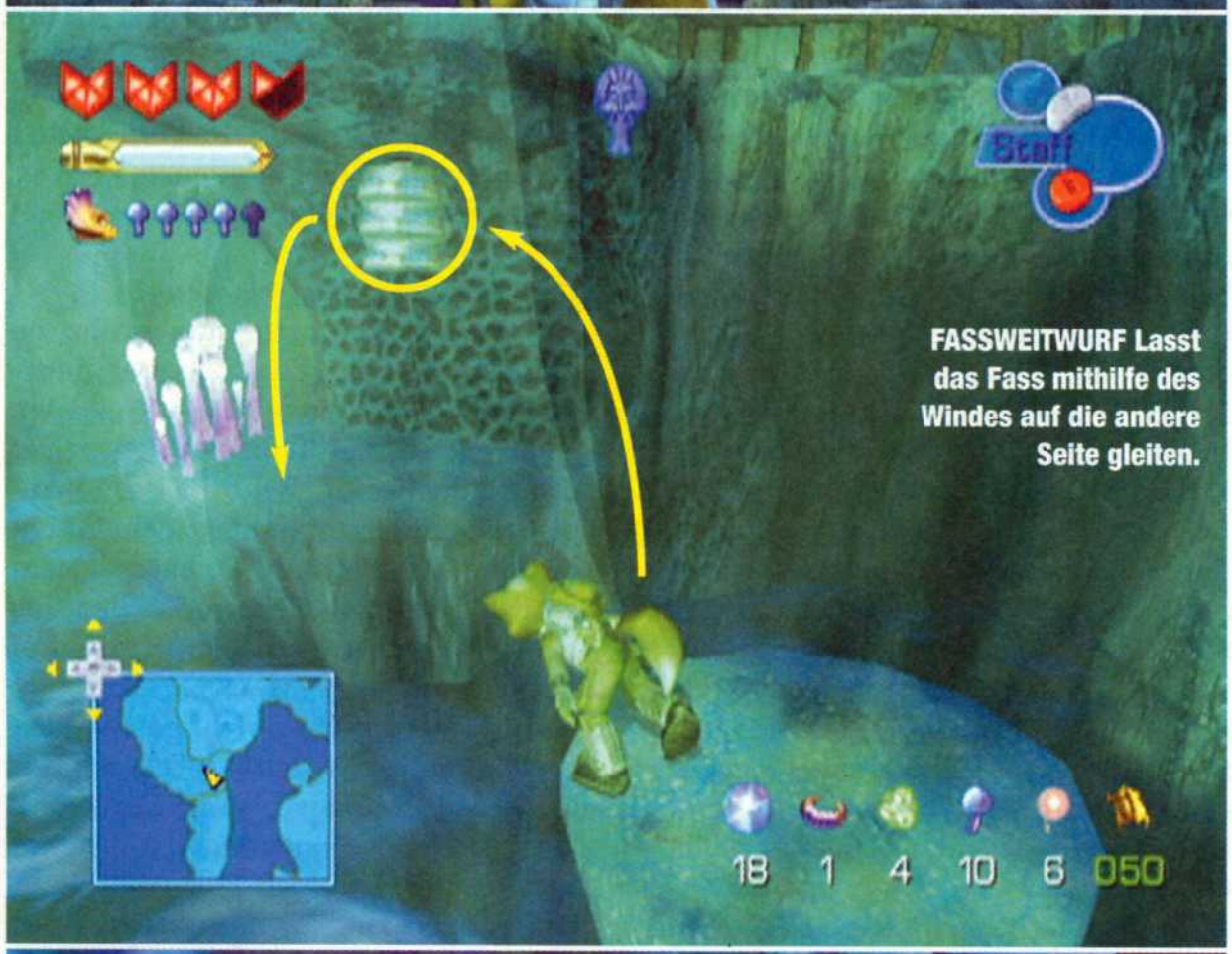
Wie bestehe ich den Kampftest?

Wartet, bis alle Gegner erschienen sind, und setzt dann den Terra-Schock ein. Ist eure Energie verbraucht, gebt ihr den Scharfklauen den Rest. Nun geht ihr ins Tal hinunter. Stemmt das Fass in die Luft und springt mitsamt dem Fass über die Plattformen. Jetzt braucht ihr nur noch das Fass auf den Felsspalt zu werfen. Kehrt ins Dorf zurück und bittet den Hünenstein, euch zum Krazoa-Tempel zu bringen.

Was muss ich bei dem Palast tun?

Geht zunächst geradeaus. Nach einer kleinen Meinungsverschiedenheit in der Eingangshalle erforscht ihr den dunklen Raum. Merkt euch den Weg zum Felsriss. Geht nun wieder ins Freie, holt euch das Benzinfass und werft es auf den Riss. Bei den Flammenwerfern feuert ihr auf das rote Feld über dem Torbogen. Nun schnappt ihr euch das zweite Fass und schlüpft zwischen den Flammen hindurch. Zerstört die Wand mit dem Fass. In diesem Raum müsst ihr wieder die Kugeln anzünden, indem ihr durch die Fackeln feuert. Wartet, bis Kugel und Fackel die gleiche Farbe haben. Der Schutzschild des Flammenwerfers wird deaktiviert und ein paar Schüsse reichen aus, um ihn unschädlich zu machen. Stellt ein Fass auf die Bodenplatte und marschiert weiter. Fahrt mit dem Aufzug nach oben. Über die Luftströme gleitet ihr auf die oberste Ebene. Dort stellt ihr euch auf das weiße Feld vor dem Steinkopf.

ROTES FELD Vom Steg aus öffnet ihr das Gitter mit einem Schuss auf das rote Feld.



FASSWEITWURF Lasst das Fass mithilfe des Windes auf die andere Seite gleiten.

Der Cloudrunner Stamm

Wo muss ich jetzt hin?

Verlasst das Dorf durch den Ausgang, der südwestlich liegt. Am Tor bezahlt ihr das Eintrittsgeld und rennt weiter. Steigt nun die beiden Leitern nach unten und benutzt die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite, um den Komplex wieder zu verlassen. Zunächst fahrt ihr die Brücke am Wasserfall aus, indem ihr auf das rote Feld schießt. Dann erforscht ihr die Gegend, um die vier vergrabenen Goldbarren zu finden.

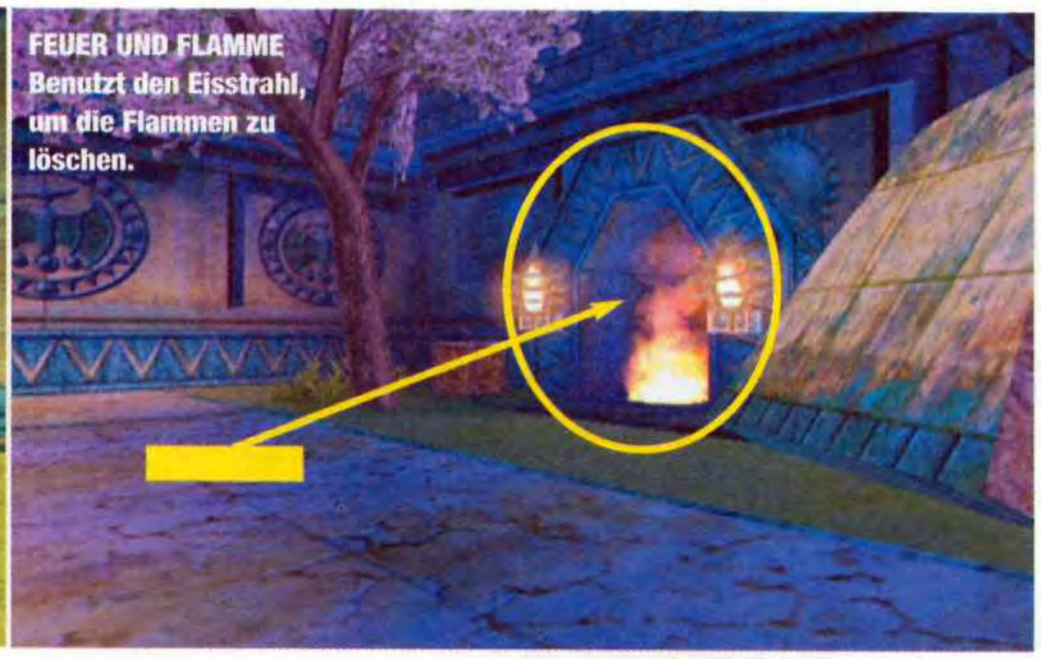
Wo sind die Goldbarren versteckt?

Der erste ist in der nordöstlichen Ecke. Der zweite ist vor der Zellentür. Der dritte im Nordwesten und der vierte verbirgt sich hinter der Dornenwand, die ihr niederbrennen könnt.

Unter dem Steg ist ein Feld für den Lanzensprung. Oben überreicht ihr dem Dinosaurier die Goldbarren. Schwimmt zu der Rampe und erklimmt die Leiter. Sobald ihr den Hebel umgelegt habt, öff-

SILBERRING Springt durch diese Ringe, um das Ende der Strecke zu erreichen.

ERSTER JUWEL Klettert beim linken Durchgang die Leiter nach oben.



FEUER UND FLAMME Benutzt den Eisstrahl, um die Flammen zu löschen.

net sich das Gitter zu einem Raum mit vier Blöcken. Zieht ein wenig an den Blöcken. Wenn die Tür sich schließt, müsst ihr schleunigst die Blöcke auf ihre Ausgangspositionen bringen. Nach einem Gespräch mit der befreiten Königin eilt ihr zurück ins Dorf und fliegt mit dem Arwing zur Festung.

Wie komme ich in die Cloudrunner-Festung?

Das Tor ist versperrt. Rutscht die Leiter runter und schwimmt zu dem Podest mit dem Druckschalter. Stellt euch darauf. Nun müsst ihr es schaffen, innerhalb von 30 Sekunden durch die silbernen Ringe zu springen. Wenn das erledigt ist, kehrt ihr zum Tor zurück und schießt auf das rote Feld am Torbogen. Bei dem Fallgitter klettert ihr an der Leiter nach unten und aktiviert den Hebel am Ende des Gangs.

Wie komme ich an den Kampfstab?

In der Zelle schiebt ihr den grauen Stein in die Wand. Kümmert euch nicht um den Stab. Schleicht an der Wache vorbei und tretet dabei nicht in die Pfützen. Links geht ihr die Leiter runter. Stellt das Fass auf das Gitter und betätigt den Schalter. Ihr erhaltet nun eine Sharp-Claw-Tarnung. Legt sie an und geht zurück zum schlafenden Wächter. Befreit nun alle Gefangenen mit den Hebelanlagen. Das Tor öffnet ihr mit einem Schuss auf das rote Feld.

Wo finde ich die drei Edelsteine?

Legt die Tarnung an und klettert im Windkanal nach oben. Geht sofort nach links um die Trümmer herum. Die obere Kiste zerschlagt ihr und lasst per Hebel die Leiter runter. Rennt auf die viereckige Erhöhung in der Mitte des Hofs. Drückt den linken Auslöser und geht zu der Leiter. Oben löscht ihr die Flammen und schnappt euch das Juwel aus der Kiste. Drückt den mittleren Schalter. Wenn ihr nach der Rampe nach links geht, kommt ihr über den Kistenturm nach oben auf den Balkon, wo das rote Juwel versteckt ist. Nachdem ihr den rechten Knopf gedrückt habt, rennt ihr zu dem Eingang, der durch ein Feuer versperrt ist. Löscht die Flammen und springt nach oben. Nun habt ihr alle Juwelen und könnt das Tor in der südwestlichen Ecke des Hofs öffnen. Geht nun wieder auf den Balkon, auf dem ihr den roten Edelstein gefunden habt. Dort schwebt ihr über das Loch und setzt euch mit den drei Wächtern auseinander. Um das Gitter zu öffnen, legt ihr eure Verkleidung an und stellt euch auf das Feld. Die Barriere könnt ihr überwinden, indem ihr alle Feinde in dem Gebiet vernichtet.

Wie befreie ich die Königin?

Legt die Verkleidung an und bringt das Fass in den Raum mit der Leiter. Stellt es dort auf der Markierung ab. Oben aktiviert ihr den Roboter. Werft nun das Fass außen auf die Holzbretter. Lauft weiter und stellt euch auf das Feld, um die Leitern runterzulassen. Aktiviert den Hebel auf der linken Seite. Um den rechten Hebel zu erreichen, müsst ihr vom Käfig aus über die Kisten springen. Jetzt ist der Weg frei, um ein Fass auf die Säule unterhalb des Käfigs zu schleudern. Verlasst den Hof und die Mission beginnt. Besiegt die Feinde und spielt auf der Flöte. Um zu dem dritten Kind zu gelangen, müsst ihr zurück in den runden Raum. Rutscht die oberste Leiter herunter und zerstört die Kiste. Mit einem Sprung kommt ihr aufs Dach. Ist die Aufgabe erledigt, kehrt ihr zur Königin zurück.

Wie komme ich zum Ahnenstein?

Rennt wieder nach draußen und geht nach rechts. Dort findet ihr eine Leiter. Unten lauft ihr die Brüstung entlang. Beim Luftwirbel ändert ihr die Richtung. Wieder oben, holt ihr euch ein Fass. Rennt nach links und springt gleich das Loch hinunter. Im dunklen Raum könnt ihr mit dem Fass den Riss erweitern. Unten angekommen, startet ihr eine Verfolgungsjagd. Werft alle drei Feinde aus dem Rennen, um den Stein zu erhalten. Fliegt zum Planeten zurück und begebt euch zum Strand (Kap Claw).

VERSTECKT Den Hebelmechanismus könnt ihr mit zwei gewagten Sprüngen über die Kisten erreichen.

BEFREIUNG Zerstört die Säule unter dem Käfig, um die Königin zu befreien.

DORNENWAND Lasst Tricky die Dornenwand niederbrennen, damit Licht auf den zweiten Schlüsselstein fällt.

GEPANZERT Wenn das Monster den Panzer anhebt, könnt ihr es mit einem gezielten Feuerball erledigen.

Der Aquaquell-Tempel

Wo sind die beiden Schlüssel für den Tempel?

Am Strand helft ihr dem Dino und erhaltet dafür den ersten Schlüsselstein. Danach geht ihr über den Steg und die Leiter nach oben. Die Tür links könnt ihr mit der Verkleidung öffnen. Lasst nun Tricky auf dem rotbraunen Feld Platz nehmen und betätigt den Hebel. Schwimmt durch die Öffnung unterhalb des Wasserfalls. Löscht die Flammen und nehmt den zweiten Schlüsselstein. Lauft über die Rampen nach oben und betretet den Saal. Stellt die beiden Steine in den Mündern der Steinköpfe ab. Dreht euch um und betätigt den Hebel links. Die Säule fährt herunter. Lasst Tricky darauf Platz nehmen und fahrt die Säule wieder nach oben. Nun gebt ihr den Flammenbefehl und die Tür öffnet sich. Im ersten Raum feuert ihr auf den Knopf über dem Eingangstor. Oben brennt ihr die Dornenhecke nieder und schubst den Stein nach unten. Feuert erneut auf den Knopf und zieht unten den Stein auf die Druckplatte. Bei den Wassersäulen steigt ihr die Leitern hoch und öffnet den Eingang mit dem Stein.

Wie komme ich über die elektrischen Felder?

Lasst Tricky auf der Druckplatte Platz nehmen. Ihr dürft nur auf die Felder treten, die auf der Karte weiß markiert sind. Springt nach links ins Wasser. Auf dem Steg legt ihr alle drei Hebel um. Schwimmt nun zum Ausgangspunkt zurück und dann durch die kleine Nische. Auf der Erhöhung müsst ihr durch die Fackel auf die Kugel feuern. Steigt auf den Teleporter. Lauft in den nördlichen Raum, von dort aus geht es nach Osten weiter. Um die nächste Tür zu öffnen, betätigt ihr den Mechanismus an der Nordwand. Im Wasser könnt ihr jetzt per Hebel das runde Tor öffnen. Legt die Verkleidung an und tretet auf das leuchtende Feld. Den Block aus der Säule müsst ihr in die Mulde an der Südwand der Säule schieben. Zieht euch nach oben und setzt euren Weg fort.

Was hat es mit den vier Fackeln auf sich?

Im nächsten Rätselraum findet ihr ein Gitter, das ein gutes Ziel für den Flammenstoß abgibt. Sobald sich die Feuerstellen zu drehen beginnen, feuert ihr auf die roten Felder, um die Köpfe zu aktivieren. Die Köpfe werden die Flammen löschen, wenn ihr euren Schuss zum richtigen Zeitpunkt abgegeben habt. Im letzten Raum müsst ihr den Block mit den roten Feldern ins Ziel lenken. Dazu braucht ihr sechs Schüsse. Feuert auf die Knöpfe in der folgenden Reihenfolge: West, Süd, Ost, Nord, West, Süd. Beim aktivierten Sprungfeld fliegt ihr nach oben und rennt zu dem Teleporter. Mit der Fackel und der Kugel könnt ihr eine Brücke erscheinen lassen. Fügt den Stein ein und macht euch auf zum Dorf.

Der Test

Wie schaffe ich es, mich zu befreien?

Am Marterpfahl müsst ihr die rote Linie im grünen Bereich anhalten. Erkundet die Gegend und macht euch mit ihr vertraut. Ihr findet drei Stellen, an denen ihr graben könnt. Es kommen Holzschnitzereien zum Vorschein. Setzt die Holzblöcke in die leeren Stellen in der Nähe des Marterpfahls ein. Danach bahnt ihr euch den Weg zum Häuptling. Der erste Test besteht darin, die vier Totems zu aktivieren. Wenn ihr beim ersten Versuch scheitert, dann lauft die Totems ab und merkt euch, wie ihr sie erreicht. Sobald ihr beide Tests bestanden habt, klettert ihr in der Höhle nach unten.

Wie erreiche ich die Seele?

Steigt auf die drei aufgestapelten Kisten und stellt euch auf die Druckplatte. Feuert nun auf die einzelnen Blöcke, wenn ihr deren Vorderseite seht. Orientiert euch an den seitlich abstehenden Flügeln. Sie müssen in einer Reihe stehen. Steigt auf den Teleporter. Unter der Kiste ist ein Sprungfeld versteckt. Im nächsten Raum stellt ihr euch auf das Feld und rennt zur Tür, bevor sie sich schließt. Denselben

WINDSTOß Hier braucht ihr das richtige Timing, um die Fackeln zu löschen.

SCHNITZEREIEN Im Lightfoot Dorf müsst ihr drei Holzblöcke ausgraben und in diese Fassungen einsetzen.

Vorgang wiederholt ihr in den nächsten beiden Räumen. Wenn ihr den Test bestehen wollt, müsst ihr die rote Linie im grünen Bereich halten. Kehrt zum Dorf zurück und teleportiert zu dem Krazoa-Tempel. Auf der dritten Ebene benutzt ihr die Verkleidung an dem leuchtenden Feld. Zurück im Dorf, geht ihr bei dem Hünenstein in die Höhle.

Wo finde ich das Portal-Öffner-Upgrade?

Rettet alle Eier, bis die Zeit abgelaufen ist. Hierbei ist die Terra-Schock-Fähigkeit sehr nützlich. Schnappt euch das Upgrade und besucht die Königin. Mit der neuen Stabfähigkeit öffnet ihr das Portal und fliegt mit dem Arwing auf die dritte Insel.

Die Befreiung

Wie befreie ich den König?

Ignoriert hier alle Feinde, da ihr sie noch nicht besiegen könnt. Geht nach links auf die rote Struktur zu. Auf dem Feld lasst ihr ein Erdbeben los. Rennt zu dem Durchgang, der sich öffnet. Sobald ihr auf dem Podest seid, befehlt ihr Tricky, eine Flamme durch das Gitter zu feuern. Auf der gegenüberliegenden Seite wiederholt ihr den Vorgang an dem blauen Podest. Klettert den neuen Weg nach unten und unterhaltet euch mit dem König.

Wie kann ich die RedEyes besiegen?

Marschiert zurück und geht über die Holzbrücke. Auf der rechten Seite blockiert eine Hecke den Weg nach oben. Beseitigt dieses Problem mit einem kleinen Feuer. Oben angekommen, legt ihr eine Bombenspore und holt euch unten das Upgrade. Mit einem erneuten Erdbeben könnt ihr die vier RedEyes zu Fall bringen. Die am Boden liegenden Gegner könnt ihr mit einem Fass oder ein paar Feuerbällen unschädlich machen. Wenn die Gegend feindfrei ist, geht ihr nach der Holzbrücke nach rechts und folgt dem Pfad. Auf dem Hügel findet ihr den ersten Zahn. Sucht alle freundlichen Dinos auf. An den Bäumen, neben denen sich die Dinos aufhalten, verbergen sich rote Felder, die ihr beschießen müsst. Lauft jetzt zum kleinen Steg hinter dem Arwing und schwimmt los. Ihr müsst durch die weißen Ringe schwimmen, um mehr Zeit zu erhalten. Nutzt die Strömung – im tiefen Wasser seid ihr schneller unterwegs. Am Ende des Flusses schnappt ihr euch den zweiten Zahn. Zurück beim König setzt ihr die Zähne in die Statuen ein.

Wie besiege ich den RedEye-König?

An den Ecken sind kleine Gitter, die sich mit den roten Feldern öffnen lassen. Schnappt euch ein Fass und stellt euch vor eine der leuchtenden Bodenplatten. Sobald der König brüllt, begebt ihr euch auf das Feld. Dadurch werden Stromschläge ausgelöst. Wenn der Riese am Boden liegt, schleudert ihr das Fass auf ihn. Nun versteckt ihr euch in einer der Nischen. Sobald sich euer Widersacher nach eurem Angriff beruhigt hat, wiederholt ihr den Vorgang.

Der Ignisquell-Tempel

Was ist hier zu tun?

Das Gitter und das Tor öffnet ihr mit dem Stein. In der großen Lavahalle setzt ihr den Ahnenstein in der hinteren Fassung auf dem Boden ein. Die Tür erreicht ihr, indem ihr über die Blöcke in der Lava springt. An einigen Wänden könnt ihr nach oben klettern. Fahrt mit dem Aufzug. Danach steigt ihr die Leiter nach oben und benutzt den Eisstrahl, um die Fackeln zu löschen. Dabei müsst ihr folgende Reihenfolge beachten: blau, grün, rot, gelb. Vermöbelt die beiden Angreifer und befehlt Tricky, sich auf den Schalter zu setzen. Oben löscht ihr das Feuer und legt den Hebel um. Im nächsten Raum lasst ihr Tricky erneut auf der Druckplatte Platz nehmen. Löscht die Flammen auf dem Block und springt darauf. Von hier müsst ihr die Kugeln mit der Fackel entzünden. Benutzt den Teleporter und setzt den Stein ein. Kehrt nun zum Dorf zurück.

Der vierte Krazoa-Geist

Wo ist der letzte Bewohner?

Helft den Stadtbewohnern und vergesst dabei denjenigen nicht, der am Eingang zu Kap Claw steht. Mit dem neuen Geldbeutel könnt ihr das goldene Artefakt im Laden erwerben. Verlasst das Dorf durch den Tunnel über dem Laden. Hüpft über die Eisschollen und gebt das Artefakt an seinen Besitzer.

Wie komme ich zu den einzelnen Feldern?

Blast das Horn und rennt hinter dem Mammut durch den Gang. Tricky kann die Wand zum Schmelzen bringen. Neben dem Lagerfeuer ist das nächste Feld. Eilt nach unten. Am Fluss feuert ihr auf das Loch im Baumstamm und bekommt eine neue Brücke. Das nächste Feld befindet sich links. Rennt nun rechts am Zaun vorbei und springt den Abhang hinunter. Blast in das Horn. Weiter östlich findet ihr das nächste Feld neben dem Wächter. Flitzt nach rechts durch das Gittertor und lauft nach links. Das Feld ist neben der Grube. Am Fluss haltet ihr euch links und schießt ein paar Kugeln in das Loch des Baumstamms. Auf der anderen Seite klettert ihr die Wand hoch. Der Zugang zum nächsten Geist ist beim dritten Horn-Feld.

Wie komme ich zur Seele?

Klettert die Leiter nach oben und zerstört mit dem Fass die Wand auf der anderen Seite des Stegs. Holt nun ein zweites Fass und stellt es auf das Feld neben dem Hebelmechanismus. Mit dem Mechanismus könnt ihr die einzelnen Flammenwerfer ein- und ausschalten. Sobald der Kran das Fass abholt, müsst ihr dafür sorgen, dass es nicht in die Flammen gerät und explodiert. Nun könnt ihr das Fass auf die letzte Wand schleudern. Der Test der Stärke ist ein Kinderspiel. Hämmert auf den A-Knopf. Im Dorf lasst ihr euch zum Palast schicken. Diesmal öffnet ihr das Portal auf der zweiten Ebene und gebt den Geist frei.

LAHMGELEGT Habt ihr den RedEye-König mit dem Elektroschock außer Gefecht gesetzt, schleudert ihr ihm das Fass an den Kopf.

ZEITAUFWENDIG Diese Kugeln müsst ihr, von einer sich bewegenden Plattform aus, erleuchten.

Wohin muss ich jetzt?

Im Dorf sprecht ihr mit dem Bewohner, der sich zwischen dem Laden und dem runden Gebäude aufhält. Setzt euch in das Arwing und fliegt zum Dragon Rock. Klettert die lange Leiter hoch. Holt euch ein Fass und stellt es auf das Feld. Aktiviert nun den Kran mit dem Hebel. Damit das Fass nicht explodiert, müsst ihr die Flammenwerfer mit den Druckplatten deaktivieren.

Wie befreie ich den High Top?

Nachdem ihr die Bretter weggesprengt habt, könnt ihr den ersten Gefangenen befreien. Unterhaltet euch mit ihm. Er befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite der Zone. Mit seiner Hilfe könnt ihr nun die vier Schildgeneratoren zerstören. Die Generatoren sehen wie grüne Felsspalten aus. Danach zerstört ihr alle schwebenden Geschütze mit Feuerbällen. Ein Gitter öffnet sich und ihr könnt zu dem zweiten Gefangenen. Das Sprungfeld befördert euch nach oben. Unter den Fesseln sind wieder rote Felder. Ihr müsst alle anschießen. Beeilt euch, da die Laserseile nur für kurze Zeit ausgeschaltet sind. Reitet los und zerstört die sich nähernden Geschosse.

Wo wird der Cloudrunner festgehalten?

Hinter dem Tor eliminiert ihr die Gegner, indem ihr sie mit dem Froststrahl einfriert und ihnen den Todesstoß versetzt. Nun stellt ihr euch auf die Druckplatte neben dem Fass, damit sich der Kran in Bewegung setzt. Ihr seid wieder dafür verantwortlich, dass das Fass nicht ins Feuer gerät. Deaktiviert dazu die Flammenwerfer, indem ihr auf die roten Felder feuert. Wenn das Fass sicher angekommen ist, geht ihr ebenfalls nach oben. In den Windkanälen schiebt ihr das Fass an den Wänden entlang. Das ist die sicherste Methode, um das Fass unbeschadet auf die andere Seite zu schaffen. Sprengt damit die Holzwand und aktiviert den Schalter. Wenn der Käfig vor dem Rohr hängt, kehrt ihr zu Tricky zurück. Befehlt ihm, eine Flamme durch das Gitter zu hauchen. Tut das so lange, bis sich der Käfig löst. Steigt auf und vernichtet die Raketen. Bei diesem Durchgang ist es eure Aufgabe, die runden Ziele an den Türmen zu zerstören. Danach müsst ihr gegen Drakor antreten.

Wie besiege ich Drakor?

Dieser Kampf ist sehr leicht. Schießt auf alles, was interessant aussieht oder sich bewegt. Mit den roten Feldern könnt ihr die Flammenwerfer ausschalten. Kehrt nach dem Kampf auf den Planeten zurück.

Der Aquaquell-Tempel

Wie komme ich in den Tempel?

Macht euch auf nach Kap Claw. Der Tempeleingang wurde verbarrikadiert.

HOLZFÄLLER Nach drei Schüssen auf das Loch dient euch dieser Baum als Brücke.

LASERSEILE Beeilt euch bei der Befreiung des High Tops. Die Seile bleiben nur für sehr kurze Zeit deaktiviert.

BOSS DRAKOR Bei eurem Kampf mit Drakor müsst ihr darauf achten, die Flammenwerfer zu deaktivieren. Feuert dazu auf die roten Felder.

Schwimmt zum westlichen Strand. In der Grotte öffnet ihr das Portal und löscht die Flammen. Mit der Kanone könnt ihr den Eingang wieder freimachen. Steigt die beiden Leitern nach oben und setzt den Stein ein. Benutzt den gleichen Weg, den ihr auch bei eurem letzten Besuch gegangen seid. Nach dem Teleportieren geht ihr zunächst nach Norden und biegt nach links ab. Schiebt den Block an der Wand entlang und stellt ihn neben das Bruchstück der Mauer. Oben aktiviert ihr den Hebel. Springt auf der anderen Seite herunter und stellt euch auf das Tarnungsfeld. Nachdem ihr den zweiten Hebel gedrückt habt, füllt sich der Raum mit Wasser und ihr könnt euren Weg fortsetzen.

Was hat es mit den farbigen Fackeln auf sich?

Hier sind wieder Fackeln und Köpfe. Diesmal sind die Köpfe mit verschiedenen Farben markiert. Auch die Fackeln brennen in unterschiedlichen Farben. Ihr könnt die Flammen nur mit den dazugehörigen Köpfen löschen. Geht nun weiter. Das nächste Rätsel sollte euch bekannt vorkommen. Feuert auf die Knöpfe in folgender Reihenfolge: Ost, Süd, Ost, Nord, West, Süd, Ost. Springt nach oben auf den Rundweg und aktiviert die Brücke mit einem Schuss durch die Fackel. Eilt zurück ins Dorf. Bevor ihr aber zu der Tempelstadt aufbrecht, müsst ihr euch im Laden das Zoom-Matic kaufen.

Der fünfte Krazoa-Geist

Wo erhalte ich die Sonnenscheibe?

Sprecht mit dem König und marschiert zum roten Palast. Schiebt die vier Blöcke so, wie es auf dem Bild eingezeichnet ist. Steigt nach oben und wechselt in die Ego-Sicht. Schaut durch das Loch und zoomt auf den Lichtschein. Unten müsst ihr die Blöcke so schieben, dass die Sonnen- und Mondsymbole auf der Außenseite sind. Das Mondsymbol muss unter die blaue Fackel. Auf dem Feld lasst ihr ein Erdbeben los. Rennt nach rechts und legt den Hebel um. Lauft in das Labyrinth. Nehmt den ersten Gang nach rechts und löscht das Feuer, um den Mechanismus zu erreichen. Eilt wieder hinaus und lauft an der Außenwand entlang. Dreht euch nach rechts und schießt auf den Knopf. Lauft nun in den linken Gang und brennt die Hecke rechts nieder. Legt den Hebel um und verlasst den Ort. Hinter dem Portal ist eine riesige Scheibe mit einem Loch. Neben den Symbolen an der Wand sind kleine Knöpfe, die für kurze Zeit sichtbar werden. Schießt zuerst auf den linken, dann auf den oberen und zuletzt auf den rechten. Reißt euch das Artefakt unter den Nagel und begebt euch zum blauen Palast.

Wo erhalte ich die Mondscheibe?

Stellt die Blöcke wieder so wie auf dem Bild. Fahrt nach oben und zoomt auf das Licht. Aktiviert den Hebel. Wenn ihr zu lange auf den Feldern steht, fallen sie nach unten. Im nächsten Raum werdet ihr in einem Irrgarten mit unsichtbaren Mauern stehen. Wendet euch von dem Portal ab und bleibt immer auf der linken Seite. Links von euch muss ständig eine sichtbare oder unsichtbare Wand sein, wenn ihr den Ausgang erreichen wollt. Hier findet ihr erneut eine Scheibe. Feuert zuerst auf das linke, dann auf das obere und zuletzt auf das rechte Symbol. Schnappt euch die Mondscheibe. Die beiden Symbole platziert ihr an derselben Stelle, wo ihr bereits die Zähne einsetzen musstet. Wenn ihr den Planeten noch einmal erforschen wollt, müsst ihr dies jetzt tun. Nachdem ihr durch den Teleporter auf die Spitze der Pyramide gegangen seid, gibt es kein Zurück mehr.

Was muss ich bei dem Test des Wissens tun?

Schwebt über die Luftströme auf die andere Seite. Im nächsten Abschnitt fliegt ihr zum Gitter, dreht euch um und feuert auf den roten Knopf an der Decke des Raums. Im letzten Gang überwindet ihr die Flammen und stellt euch dem Test des Wissens. Es befinden sich Bilder auf beiden Seiten der Halle. Legt die Gegenstände wie folgt ab: Asteroid vorne links, Horn Mitte links, Zahn hinten links, Flöte vorne rechts, Holzblock Mitte rechts und Mondsamen hinten rechts. Fliegt nun zum Krazoa-Palast. Geht auf dieselbe Ebene, auf der ihr mit dem Kostüm die Tür geöffnet habt. Hier findet ihr einen Gang, der nach unten führt. Ihr gelangt auf einen Balkon, wo ihr die Seele freilasst. Geht wieder ganz nach oben und benutzt das Transporterfeld. Lauft auf die Mitte des Podests. Nach einer kurzen Zwischensequenz vollendet ihr eure Aufgabe.

Boss Andross

Wie kann ich Andross vernichten?

Dieser Kampf besteht aus fünf Phasen. In Phase 1 zerstört ihr die Augen des Kopfs und das Juwel auf der Stirn. Dem Angriff, der aus Ringen besteht, könnt ihr leicht ausweichen. In Phase 2 seht ihr das Gesicht von Andross. Ihr müsst die beiden Juwelen an seinen Händen vernichten. Seine Angriffe laufen immer in derselben Reihenfolge ab. Zuerst kommt ein Schlag der linken Hand, gefolgt von einem Angriff mit der rechten. Als Nächstes klatscht er die Hände zusammen. Wenn ihr weit oben bleibt, wird er euch nicht treffen. Danach spuckt er Asteroiden aus. Bleibt in der Mitte und feuert auf den Mund. So werdet ihr nicht getroffen und könnt die Silberringe einsammeln. Zum Schluss versucht er, euch einzusaugen. Brecht nach links oder rechts aus und benutzt dazu die Fassrolle. Phase 3 ist ähnlich wie Phase 1, nur dass zusätzlich Raketen auf euch zukommen. Erledigt wieder die Augen und das Juwel auf der Stirn. Phase 4 ähnelt wieder Phase 2. Die erste Runde bleibt unverändert. Anschließend wird euch Andross jedoch mit den Ringlasern unter Beschuss nehmen. In Phase 5 hat Andross keine Hände mehr. Zuerst spuckt er wieder Asteroiden aus. Danach startet ein Raketenangriff. Wenn er das zweite Mal Asteroiden spuckt, wird ein Behälter dabei sein. In der Kiste ist eine Bombe, die ihr euch holen müsst. Sobald Andross versucht, euch aufzusaugen, werft ihr die Bombe in seinen Mund. Sein Gehirn wird sichtbar und ihr eröffnet das Feuer. Weicht den Rammangriffen mithilfe des Geschwindigkeitsschubs aus. Wiederholt das so lange, bis Andross endgültig erledigt ist.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

24 Stunden Online-Shoppen

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

GAME CUBE

Grundgerät Lila/Schwarz	199,00
Action Replay	49,99
Game Cube Advance Link	12,95
RGB-Kabel Original	29,95
Wavebird Controller	44,99
Aggressive Inline	57,99
Beach Spikers	59,99
Bomberman Generationen	59,99
Crash Bandicoot	59,99
Der Anschlag	59,99
Donald Duck Phantomias	59,99
Doshin the Gaint	49,99
Evolution World Neo	59,99
F1 2002 EA	59,99
FIFA 2003	57,99
Gauntlet	59,99
Harry Potter Kammer des..	59,99
James Bond Agent im ...	59,99
Legend of Wrestling 2	59,99
Lost Kingdome	59,99
Luigi´s Manson	56,99
Magical Mirror	54,99
Madden 2003	59,99
NBA Live 2003	59,99
Need for Speed Hot P. 2	57,99
NHL 2003	57,99
Resident Evil	59,99
Rocky	59,99
Spyro enter the Dragonfly	57,99
Star Wars Clone Wars	57,99
Star Wars Bounty Hunter	59,99
Stirb Langsam Vendetta	59,99
Street Hoop´s	59,99
Sonic Adventure 2	59,99
Tom Clancy´s Ghost Recon Jan.	59,99
Turok Evolution	57,99
X-Men Next Dimension	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät diverse Farben	99,99
Action Replay	39,99
Breath of Fire 2	49,99
Castelvania Harmony of	39,99
D&D Eye of the Beholder Nov.	49,99
DBZ das Erbe des Goku	49,99
Driver 2	49,99
Duke Nukem Advance	44,99
Fifa 2003	49,99
Golden Sun	44,99
Guilty Gear X	49,99
Harry Potter die Kammer.	49,99
Herr der Ringe die zwei Türme	51,99
King of Fighters Ex	49,99
Lunar	54,99

Magical Quest	45,99
Mario Kart Advance	34,99
Medal of Honor	64,99
Phantasy Star Collection	49,99
Sonic Advance	54,99
Super Ghouls&Ghosts	51,99
Tactic Orgre	64,99
Tomb Raider Prophecy Nov.	49,99
Turok	49,99
Wario Land 4	44,99
Wer wird Millionär	44,99

Wir führen auch das komplette Programm für :

PLAYSTATION 2

X-BOX

PLAYSTATION

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.DE

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN GREIFT ZUM TELEFON UNTER:

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme 2,99 Porto + Zahlscheingebühr 3,99+Post-NN , Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Was ist deine Meinung zur Rubrik „Beckmesserei des Monats“?

Überflüssig ❑
Okay ❑
Genial ❑

8. Wie sollte Nintendo die durch den Rare-Verkauf erzielten Erlöse deiner Meinung nach einsetzen?

Nintendo sollte das Geld in Online-Pläne investieren ❑
Nintendo sollte das Geld in Dritthersteller/Lizenzen investieren ❑
Nintendo sollte das Geld in die interne Spieleentwicklung investieren ❑
Nintendo sollte das Geld in zukünftige Hardware-Projekte investieren ❑
Nintendo sollte von dem Geld ein Miyamoto-Denkmal errichten ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 12/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Vorschau: Herr der Ringe	___	❑	❑	❑
Vorschau: Tony Hawk's Pro Skater 4	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rayman 3	___	❑	❑	❑
Vorschau: Final Fantasy Crystal Ch.	___	❑	❑	❑
Test: Starfox Adventures	___	❑	❑	❑
Test: TimeSplitters 2	___	❑	❑	❑
Test: Need for Speed: Hot Pursuit 2	___	❑	❑	❑
Test: Die Hard: Vendetta	___	❑	❑	❑
Test: FIFA 2003	___	❑	❑	❑
Test: Rocky	___	❑	❑	❑
Test: Mario Party 4	___	❑	❑	❑
Import-Test: BloodRayne	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Starfox Adventures	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 12 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Fabian Sluga, Udo Crnjak, Kerstin Spfinger
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Stefanie Sämann, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002 33.317 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	28, 29, 99, 108
COMPUTEC MEDIA AG	76, 77, 103
Electronic Arts	13, 17, 55, 61
Freak's Shop	107
Games Store	49
game1.de	45
Guillemot	43
Idee & Spiel	20, 21
Infogrames	15,19
Ingram	62, 63, 64, 65
Nintendo	2
Primal Games	101
Rage	71
Take 2	89
THQ	69, 83, 85
Vivendi Universal	27, 32, 33

NEULICH IN DER

REDAKTION

Freundschaftsspiel im kleinen Kreis

Ein Spielchen unter Freunden kann **ungeahnte Folgen** haben.

Abseits vom tristen Redaktionsalltag wollten wir (Jens, Fabian und Kerstin) zur Abwechslung mal nur zum Vergnügen *Mario Party* zocken. Anfangs hatten wir dabei noch unheimlich viel Spaß. Alle waren sich einig, dass im Gegensatz dazu *Mensch ärgere Dich nicht* oder *Monopoly* wirklich extrem öde sind. Als Jens jedoch damit anfing, uns ständig Pilze abzurippen und uns unsere mühsam gesammelten Sterne zu klauen, wurden Fabian und ich ziemlich fuchsig. Uns blieb nichts anderes übrig, als mitzuziehen. Irgendwann war es dann so weit, dass jeder nur noch gierig darauf bedacht war, dem anderen seine erspielten Gewinne abzuluchsen. Unsere Kollegen beschwerten sich schon über das unkontrollierte hämische Gelächter aus dem Game-Lab. Leider geriet das Ganze nach einiger Zeit doch etwas außer Kontrolle. Tja, wie ihr seht, kann so ein freundschaftliches Match unvorhergesehene Folgen haben, vor allem wenn man es mit potenziellen Cholerikern austrägt. Gott sei Dank hatte Udo etwas Besseres vor und war nicht mit von der Partie. Als gelernten Krankenpfleger konnten wir ihn anschließend nämlich äußerst dringend gebrauchen. Nach gellenden Hilfeschreien war er sofort zur Stelle und kümmerte sich wirklich professionell um unsere Blessuren. Es ist wirklich ein beruhigendes Gefühl, einen Ersthelfer im Team zu haben, da wir manchmal doch etwas unsanft miteinander umgehen … na ja, nach kurzer Zeit haben wir uns, wie man sieht, wirklich lieben gelernt!

WER GEWINNT? Auf diese Art und Weise kann der Sieger wohl kaum ermittelt werden.

RETTUNG Udo – der Krankenpfleger, dem die Redaktion vertraut.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Wir hatten in der N-ZONE 12/97 ein Herz für Yoshi. Nicht nur, dass der knuffige Genosse vom Cover der Ausgabe strahlte, auch der dreiseitige Vorschau-Bericht zu *Yoshi's Story* rückte den kleinen Dino ins Rampenlicht. Neben *Yoshi's Story* stand *Zelda 64* im Mittelpunkt der Ausgabe. In dem Vorschaubericht wurde erstmals auch der damals neue Titel *Ocarina of Time* verraten. Im Testteil konnte die mit Spannung erwartete Knetmassen-Klopperei *Clay Fighter 63 1/3* nur bescheidene 66 % einfahren. Für mehr Begeisterung sorgte *Automobili Lamborghini*, das Hans mit 80 % bedachte. Im Vergleich dazu konnte *San Francisco Rush* in derselben Ausgabe gerade mal 72 % abstauben.

VORSCHAU

N-ZONE 01/03 Ab 18.12.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Kerstin Springer

Die 28-jährige Kerstin Springer verstärkt seit Oktober als Volontärin das N-ZONE-Team.

Was spielst du im Augenblick?
Star Wars: Rogue Squadron II, Aggressive Inline und Kelly Slater's Pro Surfer.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Am ehesten begeistert mich ein Spiel, wenn es sich aus einer fesselnden Story und einem abwechslungsreichen Gameplay zusammensetzt und die Liebe zum Detail erkennbar ist.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
Ab und zu spiele ich immer noch gerne: Super Mario Kart (SNES) – bis zu vier Spielern schenken sich rein gar nichts; Tetrisphere (N64) – man kann seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen, dabei Techno-Beats hören und mutwilliger Zerstörung frönen; Aggressive Inline (GC) – so halsbrecherisch wäre ich auch gerne unterwegs, würde mich dann aber doch eher wie ein Football-Spieler auspolstern, was das Skaten bestimmt etwas erschweren würde.

Was gefällt dir am GameCube am besten?
Wenn man bedenkt, wie klein, handlich und extrem leicht der Würfel ist, kann man über seine Leistung nur staunen.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Super Mario Kart

Mit welchem Video- oder Automatengame begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Pac-Man war das allererste Spiel, das ich nicht mehr abschalten konnte. Daran kann ich mich noch genau erinnern. Das war nämlich auch genau der Zeitpunkt, als meine Mutter anfing, mich ständig zu fragen, ob das denn gut sei und ob ich nicht doch mal rausgehen wolle ...

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Meine absolute Vorliebe sind Jump & Runs, einfach draufloszocken und seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Super Mario Kart (SNES) bietet meiner Meinung nach immer noch den größten Mehrspielerspaß.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Früher hat es mich immer sehr geärgert, wenn eine heiß ersehnte, schon lange angekündigte Neuerscheinung verschoben wurde. Mittlerweile warte ich noch gespannter darauf. Gut Ding will ja bekanntlich Weile haben.

Medal of Honor Frontline

Obwohl der Titel schon ab 29. November in den Läden steht, konnte uns Electronic Arts bis zum Redaktionsschluss leider noch kein testfähiges Exemplar des knallharten Kriegsdramas zur Verfügung stellen. In der nächsten Ausgabe werfen wir uns für euch in die Schützengräben und präsentieren euch einen umfangreichen Kriegsbericht direkt von der GameCube-Front.

Metroid Prime

Mitte November erscheint der Titel in den USA und die gesamte Redaktion fiebert bereits dem Tag entgegen, an dem wir erstmals mit Samus die Waffen sprechen lassen können. In unserem riesigen Import-Test in der nächsten Ausgabe erfahrt ihr alles über das Game. Dabei nehmen wir auch die Verbindungsmöglichkeit mit Metroid Fusion genau unter die Lupe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:		MICROMACHINES EXPLOSION
ANGESPIELT:		1080° WHITE STORM
IM TEST:		JAMES BOND 007 NIGHTFIRE
IM TEST:		HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
IM TEST:		TONY HAWK'S PRO SKATER 4
IM TEST:		STAR WARS: BOUNTY HUNTER
IM TEST:		NBA LIVE 2003

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.